

UNIVERSIDADE DE LISBOA

FACULDADE DE LETRAS



Relatório de estágio
na Sintagma – Traduções Unipessoal, Lda.:
Reflexão sobre a aplicação de estratégias
de Tradução para Legendagem

Tiago André da Rocha Sequeira

Relatório de estágio orientado pela Prof. Doutora Alexandra Assis Rosa,
especialmente elaborado para a obtenção do grau de Mestre em Tradução
(especialização em Tradução Audiovisual)

Ano lectivo 2017/2018

Resumo

Este relatório baseia-se no estágio curricular de 120 horas, realizado na empresa Sintagma – Traduções Unipessoal, Lda, nos semestres 1 e 2 de 2017/2018, na área da tradução audiovisual e, mais especificamente, da tradução para legendagem. Ao longo do estágio, tive a oportunidade de traduzir e legendar programas e séries de natureza diversa, desde animação a culinária. A prática de tradução audiovisual desta diversidade de programas permitiu-me aplicar conhecimentos teóricos e práticos adquiridos nos seminários do Mestrado em Tradução, entre os quais se destacaram os conceitos de estratégias e problemas de tradução e a sua aplicação em soluções de tradução. A reflexão resultante da aplicação prática desses dois conceitos à tradução para legendagem deu origem a este relatório. Nele se apresenta, em primeiro lugar, uma breve descrição do estágio. Segue-se a apresentação e definição dos conceitos de estratégias e problemas de tradução. É neste enquadramento que se abordam algumas propostas de estratégias de tradução, nomeadamente as feitas ao longo do tempo por Vinay e Darbelnet (1958), Chesterman (1997/2016), Molina e Hurtado Albir (2002) e ainda as propostas por Díaz-Cintas (2003) para a tradução para legendagem. Para organizar estas propostas, elas são sistematizadas numa tabela comparativa. Em terceiro lugar, apresentam-se algumas das particularidades da tradução para legendagem e o relatório passa a identificar e analisar exemplos concretos de problemas de tradução suscitados pelo trabalho realizado durante o estágio. O propósito deste relatório consiste em demonstrar o modo como as estratégias de tradução apresentadas para várias tipologias textuais podem ser utilizadas em tradução para legendagem. No entanto, a tradução audiovisual e a tradução para legendagem revelam também especificidades que devem ser referidas e que têm de ser consideradas tanto pelo tradutor como pelo investigador em tradução audiovisual.

Palavras-chave: estágio curricular; tradução audiovisual; legendagem; estratégias de tradução; problemas de tradução.

Abstract

This paper is based on a 120-hour curricular internship at Sintagma - Traduções Unipessoal, Lda, in the field of audiovisual translation and, more precisely, of subtitling. During the internship, I had the opportunity of translating and subtitling programmes and series of various types, from animation to cuisine. As a result, I was able to apply some of the theoretical knowledge I had acquired in the seminars I attended in the first year of my Master's degree in Translation, in particular regarding the concepts of translation strategies and translation problems. The reflection which resulted from the practical application of these two concepts to subtitling is the basis for this report. First, a brief description of the internship is presented. Second, a presentation and description of the concepts of translation strategies and translation problems is provided. It is in this context that some proposals of translation strategies are approached, namely the ones made throughout the years by Vinay & Darbelnet (1958), Chesterman (1997/2016), Molina & Hurtado Albir (2002), as well as the ones proposed by Díaz-Cintas (2003) for subtitling. To organize these proposals, they are systematized in a comparative table. Third, some of the specificities of subtitling are presented, and an identification and analysis of concrete examples of translation problems which arose during the internship are provided. The purpose of this report is to show how translation strategies presented for various textual typologies can also be used in subtitling. However, audio-visual translation and subtitling also have specificities which must be referred and taken into consideration by the translator and by the researcher in audio-visual translation.

Keywords: curricular internship; audiovisual translation; subtitling; translation strategies; translation problems.

Índice

Resumo	2
Abstract	4
Introdução	8
1. Descrição do estágio curricular na Sintagma.....	11
1.1 A empresa Sintagma - Traduções Unipessoal, Lda.: breve descrição	12
1.2 O estágio: duração, horário semanal e diário	13
1.3 Tarefa 1: tradução e legendagem de um episódio de <i>Jess e os Rapazes</i>.....	13
1.3.1 Verificação e parametrização da velocidade do vídeo (em fotogramas por segundo)	13
1.3.2 Parâmetros de legendagem da Netflix	14
1.3.3 Traduzir e legendar vs. legendar e traduzir	15
1.3.4 Configuração do teclado numérico para o controlo de vídeo	15
1.3.5 Revisão comentada: legendagem e tradução	16
1.4 Tarefa 2: tradução intralinguística para legendagem de um vídeo da empresa FedEx.....	17
1.5 Tarefa 3: tradução intralinguística de um excerto de um documentário da RTP	18
1.5.1 Dificuldades de legendagem: variação de parâmetros	19
1.6 Tarefa 4: tradução intralinguística para legendagem de um vídeo da EDP.....	19
1.7 Tarefa 5: tradução e legendagem de um episódio de <i>Black Sails</i>.....	20
1.8 Tarefa 6: revisão da tradução intralinguística para legendagem de vídeo da EDP	21
1.8.1 Tipos de ficheiro de texto e localização dos ficheiros usados	21
1.8.2 Semi-automatização da correcção de erros de parametrização	22
1.9 Tarefa 7: revisão de uma tradução intralinguística para legendagem.....	22
1.10 Tarefa 8: tradução e legendagem de um episódio de <i>Spacebar</i>.....	23
1.11 Tarefa 9: tradução intralinguística e legendagem de um filme da Barbie.....	26
1.12 Tarefa 10: legendagem de dois vídeos da União Europeia	26
1.13 Tarefa 11: revisão da legendagem do filme <i>Fátima</i>	27
1.14 Tarefa 12: tradução e legendagem de episódios da série de animação infantil <i>Teen Titans Go!</i>.....	27
1.15 Tarefa 13: tradução e legendagem de um episódio da série <i>Guilty Rich</i>	28
1.16 Tarefa 14: tradução para legendagem de episódios da série <i>Fear Thy Neighbor</i>	28
1.17 Tarefa 15: tradução para legendagem de episódios da série <i>Scream</i>	28
1.18 Tarefa 16: tradução e legendagem de uma entrevista para o CCB.....	28
1.19 Tarefa 17: revisão da legendagem de episódios da série <i>Naruto</i>	29
1.20 Tarefa 18: tradução e legendagem de um episódio do programa de culinária <i>Brunch @ Bobby's</i>.....	30
1.21 Apreciação final	31
2 Estratégias de tradução	37
2.1 Questões terminológicas.....	37
2.2 Questões conceptuais	38
2.3 Problemas de tradução	39
2.4 Os procedimentos de Vinay e Darbelnet (1958)	43
2.4.1 Procedimento 1: empréstimo.....	43
2.4.2 Procedimento 2: calque.....	44

2.4.3	Procedimento 3: tradução literal.....	44
2.4.4	Procedimento 4: transposição.....	45
2.4.5	Procedimento 5: modulação	46
2.4.6	Procedimento 6: equivalência	46
2.4.7	Procedimento 7: adaptação	47
2.4.8	Amplificação	48
2.4.9	Implicitação	48
2.4.10	Compensação	48
2.4.11	Explicitação.....	48
2.4.12	Diluição.....	49
2.4.13	Particularização	49
2.4.14	Generalização.....	49
2.4.15	Economia.....	49
2.5	As estratégias de Andrew Chesterman (1997/2016)	50
2.5.1	Estratégias Sintáticas (G).....	51
2.5.2	Estratégias semânticas (S)	56
2.5.3	Estratégias pragmáticas (Pr).....	60
2.6	As técnicas de Molina e Hurtado Albir (2002).....	65
2.6.1	Amplificação	68
2.6.2	Empréstimo	68
2.6.3	Calque.....	68
2.6.4	Compensação	68
2.6.5	Descrição	68
2.6.6	Criação discursiva	69
2.6.7	Equivalente estabelecido.....	69
2.6.8	Generalização	69
2.6.9	Amplificação linguística	69
2.6.10	Compressão linguística.....	70
2.6.11	Tradução literal	70
2.6.12	Modulação	70
2.6.13	Particularização	70
2.6.14	Redução.....	71
2.6.15	Substituição.....	71
2.6.16	Transposição	71
2.6.17	Variação.....	71
2.7	As estratégias de tradução de referentes culturais em tradução audiovisual de Díaz-Cintas (2003).....	72
2.7.1	Empréstimo e calque.....	73
2.7.2	Explicitação	74
2.7.3	Transposição cultural.....	75
2.7.4	Substituição	76
2.7.5	Recriação lexical	77
2.7.6	Compensação	77
2.7.7	Omissão e adição.....	77
2.8	Comparação das várias propostas	78
2.9	Conclusão.....	81
3	Estratégias de Tradução em Tradução para Legendagem.....	83
3.1	Particularidades da tradução para legendagem.....	83

3.2	Velocidade de leitura	85
3.3	Número de caracteres por linha e segmentação.....	86
3.4	Duração das legendas e intervalo entre legendas.....	87
3.5	O programa electrónico de legendagem: <i>Spot 5</i>	89
3.6	Aplicação de estratégias de tradução na tradução para legendagem	91
3.7	Spacebar.....	92
3.8	Teen Titans Go!.....	94
3.8.1	O caso de Starfire	101
3.9	Fear Thy Neighbor.....	104
3.10	Scream	115
3.11	Conclusão	121
4	Conclusão	123
	Bibliografia.....	127
	Filmografia	129

Introdução

Traduzir é uma actividade que abarca várias competências cuja mestria requer formação teórica, mas também, e acima de tudo, muita prática. Os seminários do Mestrado em Tradução da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa proporcionaram-me o conhecimento de alguma teoria sobre tradução e também a oportunidade de traduzir textos nas áreas da tradução técnica, literária e audiovisual. Foi uma formação proveitosa a diversos níveis, mas sobretudo porque me permitiu perceber o tipo de tradução que mais me interessava. Pude conhecer o encanto da tradução literária e o grau de especialização da tradução técnica, mas foi a tradução audiovisual que mais despertou a minha curiosidade. Trata-se de uma vertente da tradução cujo estudo foi iniciado há pouco tempo, em comparação com o das vertentes mais tradicionais, como a tradução literária e a tradução técnica – segundo Aline Remael, os primeiros estudos sobre tradução audiovisual foram publicados nos anos 1950 e 1960 (Remael 2010, 12). Além disso, encontra-se em grande expansão. Com efeito, o meio audiovisual tornou-se predominante, num mundo onde a quantidade de conteúdo audiovisual lançado por dia atinge números elevadíssimos. Seja em séries, filmes, anúncios publicitários ou videojogos, encontramos quase sempre legendas ou dobragens. Estas traduções não são feitas como as de um poema, ou de uma notícia de jornal. A tradução audiovisual, para cumprir o seu propósito, que é o de transmitir a mensagem do texto de partida de forma acessível ao espectador, tem de ter em consideração outras questões. No entanto, muitos dos procedimentos normalmente utilizados nos outros tipos de tradução parecem ser também utilizados na tradução audiovisual. Foi ao começar a reflectir sobre estas questões que decidi dedicar-me ao estudo da tradução audiovisual, mais especificamente da modalidade de tradução para legendagem, tanto na sua vertente teórica como prática. Com efeito, o presente trabalho é um reflexo do conhecimento prático que adquiri no estágio que realizei na Sintagma, mas também de um estudo teórico alicerçado no conceito de estratégias de tradução.

Tomei conhecimento do conceito de estratégias de tradução graças ao seminário de Tradução do Audiovisual do Mestrado em Tradução. Entre a bibliografia do seminário, encontrava-se um capítulo da obra *Memes of Translation – The Spread of Ideas in Translation Theory*, de Andrew Chesterman (1997/2016), dedicado exclusivamente a esse conceito, e coube-me a mim e a outros três colegas preparar uma apresentação oral sobre o mesmo. Foi, aliás, o primeiro trabalho que nos foi pedido no seminário, e na altura estava muito longe de imaginar que viria a ter tanta influência no meu trabalho de conclusão de mestrado. Já no segundo semestre desse seminário, os alunos foram divididos por grupos e tiveram a oportunidade de traduzir e legendar peças audiovisuais de vários tipos. Além disso, era-nos também pedido que, depois do trabalho de tradução e legendagem estar concluído, preparássemos uma apresentação oral na qual devíamos expor as dificuldades que tínhamos encontrado. Parte dessa exposição passava por um comentário e análise de problemas de tradução concretos, bem como das soluções que tínhamos encontrado para esses problemas. Mais uma vez, o capítulo de Chesterman voltava a revelar-se importante, já que foi às suas estratégias que recorremos para analisar essas soluções. No entanto, quase nunca era suficiente explicarmos que tínhamos usado esta ou aquela estratégia de tradução; era preciso explicar o motivo pelo qual o tínhamos feito, o que implicava quase sempre falar de parâmetros de legendagem e de conceitos próprios da tradução para legendagem. Apercebi-me que, de facto, o recurso a muitas das estratégias se devia, exclusivamente ou em grande medida, a questões como a velocidade de leitura ou o limite de caracteres por linha. E é sobretudo por isso que a tradução para legendagem difere da tradução literária, ou técnica, por exemplo. As legendas devem poder ser lidas pelo espectador de forma confortável, num curto espaço de tempo, e ocupar um espaço limitado no ecrã. Quando lemos um livro, podemos fazê-lo ao nosso próprio ritmo e, se não percebermos bem alguma coisa, podemos simplesmente voltar atrás e ler outra vez. As legendas, pelo contrário, vão entrando e saindo automaticamente do ecrã à medida que a imagem avança e, mesmo quando é possível parar a imagem e voltar atrás, isso não é aconselhável, uma vez que prejudica a experiência do espectador. O presente trabalho visa oferecer uma reflexão acerca de

algumas das características próprias da tradução para legendagem e da forma como elas influenciam o processo de tradução, nomeadamente ao nível mais local, na escolha de estratégias de tradução para resolver problemas de tradução concretos. Além disso, pretende mostrar que, apesar das especificidades da tradução para legendagem, as estratégias de tradução propostas para a tradução de outros tipos textuais também parecem ser aplicáveis e aplicadas, quase na sua totalidade, a esta modalidade de tradução audiovisual.

O trabalho encontra-se dividido em três capítulos. No primeiro capítulo, oferece-se uma apresentação sumária do trabalho prático que realizei na Sintagma e uma reflexão acerca dessa experiência. O segundo capítulo centra-se no conceito de **estratégias de tradução** e aborda algumas questões terminológicas e conceptuais relativas ao mesmo. É também abordado o conceito de **problemas de tradução**, segundo Toury (2012), e é apresentada uma descrição das estratégias de tradução propostas por Vinay e Darbelnet (1958), Chesterman (1997/2016), Molina e Hurtado Albir (2002) e Díaz-Cintas (2003), que são, por fim, reunidas numa tabela comparativa. O terceiro capítulo é dedicado à análise de alguns problemas de tradução que encontrei ao longo do estágio e das soluções a que recorri para os resolver, ou seja, à aplicação prática das estratégias de tradução apresentadas no segundo capítulo a situações reais de tradução para legendagem. São também apresentadas algumas particularidades desta modalidade de tradução audiovisual e alguns dos principais parâmetros de legendagem, cuja influência no processo da tradução propriamente dito não pode ser ignorada, e é feita uma breve descrição do programa de legendagem com o qual trabalhei durante o estágio, o *Spot 5*.

1. Descrição do estágio curricular na Sintagma

Este capítulo é inteiramente dedicado à descrição do estágio curricular na Sintagma - Traduções Unipessoal, Lda e aborda não apenas os trabalhos que me foram atribuídos ao longo do estágio, mas também algumas das dificuldades que tive ao realizá-los e alguns dos conselhos que fui recebendo da parte de tradutores para legendagem mais experientes. Contudo, não abordarei de forma aprofundada os principais problemas de tradução que encontrei, visto constituírem o principal objecto do capítulo 3. A descrição do estágio termina com uma apreciação final que apresenta um balanço da experiência na empresa, acompanhado de uma reflexão sobre o que identifico como a minha evolução enquanto tradutor e legendador.

O presente capítulo reflecte também a metodologia de recolha de informação que fui seguindo durante o estágio. Inicialmente, optei por registar quase tudo o que se passava ao longo do dia de trabalho. No fundo, elaborei um diário do estágio, no qual referi praticamente todos os passos envolvidos na execução de cada tarefa, bem como todas as dúvidas e dificuldades que tive, tanto em termos de tradução como de legendagem, e as soluções que encontrei para as resolver. Com efeito, como a minha experiência à data do início do estágio era muito reduzida, quase tudo o que se passava constituía uma novidade, daí ter sentido a necessidade de fazer um registo tão exaustivo do trabalho que realizava. Contudo, à medida que o estágio foi avançando, apercebi-me de que os problemas e dificuldades se iam repetindo e passei, então, a tomar nota apenas das tarefas que me eram atribuídas e dos principais problemas de tradução que iam surgindo e que constituem o objecto do capítulo 3.

1.1 A empresa Sintagma - Traduções Unipessoal, Lda.: breve descrição

A Sintagma é uma empresa de referência na área da tradução audiovisual fundada em 1993 e sediada em Carcavelos, Lisboa. Actualmente, de acordo com a informação disponível no seu *website* (www.sintagma.pt), conta com seis gestores de projectos, que são também tradutores, uma tradutora interna, um director técnico de som e imagem, uma assistente de direcção e uma directora-geral, a Dra. Rosário Vieira, que foi minha coordenadora no estágio curricular. A Sintagma conta ainda com a colaboração de 30 a 40 tradutores *freelance*, presta serviços de tradução a clientes como a RTP e a Netflix, entre muitos outros, e tem protocolos com várias faculdades, entre elas a Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, no sentido de receber alunos para estágios curriculares.

Quando soube que ia ter a oportunidade de realizar o meu estágio curricular na Sintagma, cujo nome é sinónimo de competência e qualidade no mercado da tradução audiovisual em Portugal, não duvidei de que iria dispor das melhores condições para aprender e crescer enquanto tradutor para legendagem. De facto, quando cheguei à Sintagma, a minha experiência era bastante limitada, uma vez que praticamente tudo o que sabia sobre tradução audiovisual me tinha sido ensinado nos dois seminários de Tradução do Audiovisual Inglês-Português I e II, nos dois primeiros semestres do Mestrado em Tradução. Embora esses seminários tenham sido de grande utilidade, sobretudo na medida em que fornecem as bases essenciais para qualquer aspirante a tradutor do audiovisual, sentia que era fundamental adquirir prática num contexto profissional. Com efeito, sinto que na Sintagma pude adquirir a experiência de que precisava para me sentir mais bem preparado para iniciar uma carreira como tradutor para legendagem. Para isso, o trabalho realizado ao longo do estágio curricular foi fundamental.

1.2 O estágio: duração, horário semanal e diário

O estágio curricular teve a duração aproximada de 120 horas de trabalho presencial, distribuídas entre o início de Outubro de 2017 e o final de Abril de 2018. O horário definido era das 10h às 18h, duas vezes por semana (quinta-feira e sexta-feira).

1.3 Tarefa 1: tradução e legendagem de um episódio de *Jess e os Rapazes*

No primeiro dia do estágio, foi-me pedido que traduzisse e legendasse um episódio da série *New Girl*, cujo título, em Portugal, foi traduzido por *Jess e os Rapazes*. Trata-se de uma *sitcom* americana protagonizada pela actriz Zooey Deschanel, que conta com um total de 7 temporadas e 146 episódios (IMDb 2018). Em primeiro lugar, um dos gestores de projectos pediu-me para abrir o programa electrónico *Spot 5* (que será apresentado no capítulo 3) e perguntou-me o que devia fazer de seguida. Respondi que tinha de abrir o ficheiro de vídeo, e ele disse que a resposta estava certa. No entanto, quando tentei fazê-lo, surgiu no ecrã do computador uma janela de erro. O gestor de projectos viu que o problema se devia à falta de alguns *codecs*¹, que prontamente descarregou e instalou, resolvendo assim a situação.

1.3.1 Verificação e parametrização da velocidade do vídeo (em fotogramas por segundo)

Depois, abri o vídeo no *Spot 5* com uma velocidade de 25 fotogramas por segundo (25 *fps/frames per second*), quando o vídeo tinha uma velocidade de 23, 976 *fps*. Até então, só tinha trabalhado com vídeos de 25 *fps* e, sendo essa a opção que aparecia por definição no programa, foi a que seleccionei. O gestor de projectos mostrou-me então como identificar a velocidade de um vídeo antes de o abrir e, a partir daí, nunca mais voltei a

¹ *Codec*, uma amálgama de *coder-decoder*, é um dispositivo ou programa de computador que codifica ou descodifica sinais digitais. Os *codecs* permitem reproduzir e editar ficheiros *media*, como vídeos, por exemplo.

cometer o mesmo erro.² Perguntou-me, então, qual era o passo seguinte. Respondi que era acertar o *time code* interno com o do vídeo. Desta vez, a resposta estava errada, já que o *time code* do vídeo já era igual ao do *Spot*. A minha segunda resposta, que desta vez estava certa, foi que era preciso gravar o ficheiro e dar-lhe um nome. O gestor de projectos mostrou-me então os parâmetros do cliente, nos quais constavam o formato a que o nome dos ficheiros devia obedecer, e gravei o ficheiro em formato pac., com a designação adequada. Após este pequeno teste aos meus conhecimentos, dei então início ao meu primeiro trabalho de tradução e legendagem do estágio.

1.3.2 Parâmetros de legendagem da Netflix

Nesta primeira tarefa, a minha maior dificuldade foi a legendagem. Os personagens falavam quase sempre muito depressa e às vezes em simultâneo. Como se isso não bastasse, disseram-me que a Netflix faz questão de que as legendas não transitem de um plano para outro (é apresentada uma explicação desta regra no capítulo 3), o que complicou ainda mais a tarefa, já que esta exigência aumentou a dificuldade em respeitar o parâmetro da velocidade de leitura, que, neste caso, era de 17 caracteres por segundo, embora o gestor de projectos me tivesse dito que não havia problema se chegasse aos 18. O limite de caracteres por linha era de 42 e a Netflix tinha preferência pela manutenção do texto numa só linha, sempre que possível. A duração mínima das legendas era de 1 segundo, a máxima de 6 segundos e o intervalo entre legendas era de 3 fotogramas. Os ficheiros de legendagem deviam ser entregues no formato stl. Eram estes os parâmetros de legendagem da Netflix, que se aplicam aos restantes trabalhos que fiz para este cliente, com excepção da série *Teen Titans Go!*.

² Na Sintagma, aprendi a verificar a velocidade dos vídeos com o programa *MediaInfo*. Trata-se de um programa gratuito que permite consultar a informação técnica de um ficheiro *media* com dois cliques: um com o botão direito do rato sobre o ficheiro, para abrir o menu de opções, e outro na opção “MediaInfo”.

1.3.3 Traduzir e legendar vs. legendar e traduzir

Foi então que o gestor de projectos me fez uma recomendação que veio a revelar-se muito útil: aconselhou-me a marcar primeiro os tempos de entrada e saída das legendas, com a ajuda da barra de áudio, i.e., a começar por legendar para só depois traduzir. Explicou-me que, dessa forma, eu conseguiria saber à partida quantos caracteres poderia incluir na legenda, evitando assim perder tempo a apagar ou condensar o texto que escrevia, caso fizesse a legendagem depois de traduzir. Durante os seminários de Tradução do Audiovisual I e II, tinha-me habituado a traduzir primeiro e só depois legendar. No entanto, com o decorrer do estágio, acabei por chegar à conclusão de que fazer a marcação dos tempos de entrada e saída das legendas (temporização) primeiro resultava efectivamente numa maior velocidade do processo de tradução e legendagem.

1.3.4 Configuração do teclado numérico para o controlo de vídeo

Outra questão importante foi a configuração das teclas de controlo de vídeo e legendagem no *Spot*, que nos computadores da Sintagma era diferente da configuração predefinida. Em vez de o *rewind* e o *fast forward* serem o 7 e o 9 do teclado numérico (*numpad*), eram o 1 e 3, respectivamente. Além disso, as teclas *enter* e 0 do teclado numérico tinham sido configuradas de modo a desempenharem as funções das teclas F11 e F12, que servem para fazer a marcação do tempo de entrada e de saída de cada legenda. Ao início, por não estar ainda familiarizado com esta configuração, tinha de pensar um pouco antes de carregar nas teclas e enganava-me algumas vezes, uma vez que estava habituado à configuração padrão. No entanto, passado pouco tempo, consegui habituar-me à nova configuração e, neste momento, creio que é mais prática, já que as teclas de controlo de vídeo e de marcação dos tempos de entrada e saída das legendas ficam todas na mesma zona do teclado, o que resulta numa maior economia de movimentos da mão direita e, consequentemente, numa aceleração do processo de legendagem. No primeiro dia, em cerca de 7 horas, consegui legendar apenas 10 minutos do episódio, que no total tinha 22 minutos de duração.

No segundo dia do estágio, continuei a legendar o mesmo episódio. O mesmo gestor de projectos que me acompanhou no primeiro dia foi verificando o meu trabalho e fazendo alguns reparos e correcções. A minha maior dificuldade continuou a ser a legendagem, pelos motivos já mencionados, embora tenha tido, também, algumas dificuldades de tradução. Uma delas surgiu quando um dos personagens disse que pensou em chamar-se “Two-Shoes”, mas que não podia, porque “in certain shoes that I have, I have three of them”. Tratava-se de uma piada, e tive de pensar numa forma de manter o efeito humorístico no texto de chegada. Pedi a opinião de outra gestora de projectos, que sugeriu a solução “tenho alguns pares de três sapatos”, mas acabei por optar por “tenho três exemplares de alguns sapatos”, por me parecer uma tradução mais próxima daquilo que é dito pelo personagem. Nesse dia, consegui terminar a tradução e legendagem do episódio e fiz uma revisão algo apressada, pelo que pedi para fazer uma nova revisão no dia seguinte.

No terceiro dia, comecei por voltar a rever a legendagem do episódio e fiz apenas alguns ajustes nos tempos de entrada e saída de algumas legendas. Concluído o trabalho, o gestor de projectos criou uma credencial numa plataforma de gestão de projectos *online* chamada *Oona*, usando o meu endereço de correio electrónico. Com essa credencial, pude aceder à plataforma e carregar o ficheiro de legendagem em formato .pac, a partir do meu posto de trabalho. Daí em diante, a distribuição e entrega dos trabalhos passou a ser feita, quase sempre, através da plataforma *Oona*, na qual também era possível consultar os parâmetros dos clientes.

1.3.5 Revisão comentada: legendagem e tradução

O gestor do projecto reuniu comigo para efectuar uma revisão integral da tradução e legendagem do episódio. Verifiquei a necessidade de rectificar a temporização de muitas legendas; e também de rectificar a divisão de algumas legendas. Fiquei com a impressão de que ainda era necessário fazer demasiados ajustes e depressa percebi que o meu

trabalho tinha de progredir e melhorar muito, sobretudo no que diz respeito à legendagem.

A tradução não levantou tantos problemas. Uma excepção foi a tradução do termo “body slam” por “moche”. O termo não me era desconhecido e sabia que o seu significado não correspondia exactamente ao de “moche”, mas, como aquilo que o personagem fazia no ecrã era atirar-se para cima de outro que se encontrava em cima da cama, pareceu-me uma solução aceitável. Com efeito, segundo o *Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa*, “moche” designa “acto de se atirar para cima de uma ou mais pessoas, geralmente em concertos ou festivais”. Já o dicionário *online Merriam-Webster* define “body slam” como “a wrestling throw in which the opponent’s body is lifted and brought down hard to the mat”. Uma vez que não consegui encontrar nenhum termo equivalente a “body slam” em fontes *online* fidedignas, acabou por ser a correspondência entre o gesto do personagem e a definição da palavra “moche” a justificar a minha opção.

No entanto, o gestor de projectos não concordou com a minha solução. Fez uma pesquisa *online*, não encontrou, tal como eu, nenhum termo equivalente que lhe parecesse adequado e acabou por substituir “moche” por “placagem”, julgo que por uma questão de preferência pessoal. Devo confessar que, neste caso, continuei a considerar a minha solução não só aceitável como até preferível, pois aquilo que o personagem faz quando grita “body slam!” é, como já referi, um moche, e não uma placagem, cujo equivalente mais frequente em inglês seria “tackle”. No entanto, aceitei a decisão do gestor de projectos, e fiquei satisfeito pelo facto de ter considerado que o meu primeiro trabalho de tradução e legendagem estava bom.

1.4 Tarefa 2: tradução intralinguística para legendagem de um vídeo da empresa FedEx

Foi-me pedido que traduzisse e legendasse um vídeo curto, com cerca de dois minutos, falado em espanhol. Tratava-se de um vídeo de divulgação sobre a coordenadora de uma

equipa do serviço de apoio ao cliente da empresa *FedEx* e foi-me dito que só precisava de “transcrever” (sic) o discurso em espanhol e fazer a respectiva legendagem. Embora o termo usado na Sintagma tenha sido “transcrição”, em termos mais rigorosos, tratava-se de um trabalho de tradução intralinguística para legendagem e não de uma simples transcrição, já que a adaptação do texto de partida oral às legendas implica a aplicação de estratégias de condensação e de divisão em legendas e em linhas. Com efeito, a terminologia usada entre profissionais de tradução nem sempre coincide com a usada no meio académico, contexto em que o presente trabalho se insere.

Foi a minha primeira tarefa deste tipo e, apesar de ter tido alguma dificuldade em perceber uma palavra que era dita no vídeo, não foi difícil.

1.5 Tarefa 3: tradução intralinguística de um excerto de um documentário da RTP

Ainda não tinha terminado a primeira tradução intralinguística para legendagem quando me pediram que fizesse outra, desta vez de um documentário para a RTP sobre ciência, tecnologia e o futuro da humanidade. O trabalho tinha de ser feito tão depressa quanto possível, pois a versão portuguesa ainda ia ter de ser enviada para o tradutor, que a ia retroverter para inglês. O documentário era narrado em português, embora alguns cientistas entrevistados, como o físico americano Michio Kaku, falassem inglês. No entanto, o vídeo que me foi cedido já continha a legendagem da tradução dos diálogos em inglês e a minha tradução ia ser por sua vez traduzida para inglês, pelo que esta tarefa não envolveu tradução interlinguística. Como o documentário tinha cerca de 50 minutos e o trabalho tinha de ser feito com grande rapidez, ficou combinado que a tradução intralinguística seria feita por mim e por outra estagiária, cabendo-me um excerto de cerca de 25 minutos.

1.5.1 Dificuldades de legendagem: variação de parâmetros

Na realização desta tarefa, as únicas dificuldades que tive foram relativas à legendagem. Com efeito, os parâmetros de legendagem da RTP eram bastante diferentes dos da Netflix. Embora não diferissem em termos da duração mínima das legendas (1s), máxima (6s) e velocidade de leitura (18 cps), em vez de poder escrever 42 caracteres por linha, não podia exceder os 37. Além disso, o intervalo entre as legendas era de 4 fotogramas, em vez de 3. Isto tornava mais difícil legendar frases muito longas, que ocupavam várias legendas. Tive alguma dificuldade em identificar a melhor forma de dividir o texto de cada frase por várias legendas e em localizar o momento mais adequado para retirar uma legenda do ar e fazer entrar a seguinte. Como se isso não bastasse, alguns falantes, embora fossem cientistas de renome com um elevado grau de instrução, apresentavam um discurso oral marcado por inúmeras hesitações e mesmo alguns erros de concordância, por exemplo. Tudo isto tornou a tarefa mais complicada do que esperava, e não consegui terminar a tradução intralinguística nas três horas que trabalhei nesse dia.

No dia seguinte, terminei a tradução intralinguística e legendagem do documentário da RTP e revi-a ainda durante a manhã.

1.6 Tarefa 4: tradução intralinguística para legendagem de um vídeo da EDP

A tarefa seguinte foi novamente uma tradução intralinguística para legendagem. Desta vez, tratava-se de um vídeo da EDP bastante curto, com pouco mais de dois minutos de duração. O vídeo visava divulgar o trabalho realizado por uma jovem moçambicana que, em parceria com a EDP, criou uma fundação com o objectivo de promover a educação de raparigas no seu país. Seria de supor que a tarefa fosse bastante fácil, já que o texto de partida estava em português. No entanto, o discurso da jovem moçambicana que criou a fundação era, quase sempre, pouco estruturado e algo confuso. Algumas afirmações pareciam descontextualizadas e o seu discurso estava repleto de hesitações e

reformulações, o que me obrigou a efectuar algumas alterações, de modo a obter um texto de chegada coerente, coeso e gramaticalmente correcto. Apesar destas dificuldades, concluí a tarefa relativamente depressa.

Os parâmetros de legendagem para a EDP eram iguais aos da Netflix: limite de 42 caracteres por linha, 1 segundo de duração mínima das legendas, 6 segundos de duração máxima, 3 fotogramas de intervalo entre legendas e velocidade de leitura de 17 cps.

1.7 Tarefa 5: tradução e legendagem de um episódio de *Black Sails*

De seguida, os gestores de projectos pediram-me que traduzisse e legendasse o episódio “XXXVI” (oitavo episódio da quarta temporada) da série *Black Sails*, também da Netflix. Trata-se de uma série de aventura e drama sobre piratas das Caraíbas, no século XVIII. Uma tradutora que tinha traduzido vários episódios dessa série avisou-me de que teria de prestar especial atenção aos termos relacionados com a náutica, bem como às formas de tratamento entre os personagens. Perguntei-lhe se existia algum glossário ao qual pudesse recorrer. O glossário existia e estava ao meu dispor; contudo, devido a questões técnicas, não me foi possível aceder-lhe nesse dia. Por esse motivo, tive de fazer algumas perguntas à tradutora relativamente às formas de tratamento de certos personagens e de realizar alguma pesquisa terminológica no Google. Neste caso, o cliente disponibilizou um *template* das legendas em inglês. No entanto, a gestora do projecto achou que eu deveria fazer também a legendagem de raiz, para me habituar a observar a regra das mudanças de plano da Netflix, acima referida. Sugeri, contudo, que exportasse o texto do *template* em formato txt., para poder usá-lo como guião. Nesse dia, consegui traduzir e legendar aproximadamente 15 minutos do episódio em cerca de três horas.

Os dois dias seguintes foram exclusivamente dedicados ao episódio de *Black Sails*, sendo que o glossário já estava acessível através do Google Docs. Apesar disso, além das dificuldades de legendagem que já tinham ocorrido anteriormente, tive ainda algumas dúvidas de cariz terminológico. Alguns termos relacionados com a náutica, como

“waypoint” e “shipping concern”, por exemplo, obrigaram-me a fazer uma pesquisa mais demorada e, por vezes, pouco conclusiva. Estava muito pouco familiarizado com essa área terminológica, o que acabou por fazer com que demorasse bastante tempo a concluir a tradução e legendagem do episódio. Assim que terminei a tarefa, revi-a e pude ainda fazer alguns ajustes na legendagem.

1.8 Tarefa 6: revisão da tradução intralinguística para legendagem de vídeo da EDP

No sétimo dia, começaram por me pedir que revisse uma tradução intralinguística para legendagem de um vídeo de divulgação da EDP no qual era feito um resumo de um evento organizado pela empresa. Este vídeo, tal como os restantes vídeos da EDP com os quais trabalhei, destinava-se, segundo me foi dito, a ser transmitido em televisões das instalações da empresa. Nestes vídeos, a língua falada era quase sempre o português, e a necessidade de os legendar devia-se ao facto de serem transmitidos muitas vezes sem som. Porém, neste caso, havia uma parte falada em inglês, pelo que esta tarefa também envolveu algum trabalho de tradução interlinguística. O vídeo tinha uma duração de cerca de 4 minutos, mas demorei algum tempo a concluir a tarefa, pois a legendagem não obedecia muitas vezes aos parâmetros de legendagem que me tinham sido indicados (os mesmos da Netflix), nomeadamente aos da velocidade de leitura, do intervalo entre legendas e do número de caracteres por linha. Assim, tive de proceder ao ajuste de alguns tempos de entrada e saída das legendas, bem como à reformulação e condensação de algumas frases, de modo a obter uma legendagem conforme à parametrização exigida.

1.8.1 Tipos de ficheiro de texto e localização dos ficheiros usados

Convém ainda mencionar que a legendagem deste vídeo me foi entregue em formato .txt, pelo que tive de importar o ficheiro para o *Spot 5* e depois gravá-la em formato .pac. Ao importar o ficheiro .txt, porém, reparei que as palavras acentuadas tinham ficado

desformatadas, i.e., as letras acentuadas assumiam a forma de outros caracteres, como pontos de interrogação, por exemplo. Reparei também que o vídeo estava legendado; ou seja, a legendagem já aparecia na janela de vídeo do *Spot*, pelo que as legendas que estava a editar se sobrepunham a essa legendagem. Tentei ignorar esta questão e continuar a fazer o meu trabalho, mas a certa altura achei que talvez fosse melhor pedir ajuda a alguém. Explicaram-me então que as palavras acentuadas tinham ficado desformatadas porque o ficheiro .txt não tinha sido gravado no formato correcto (EBU) e que a legendagem aparecia no vídeo porque havia um ficheiro .srt na mesma pasta do ficheiro do vídeo. Gravei o ficheiro de legendagem no formato adequado e noutra pasta e resolvi ambos os problemas.

1.8.2 Semi-automatização da correcção de erros de parametrização

Relativamente à parametrização, mostraram-me como corrigir automaticamente os erros de intervalos inválidos e como ver os erros de parametrização e identificar o tipo de erro, no *Spot 5*. Nessa versão do *Spot*, do lado esquerdo da janela, existe um menu com a designação “cues”. Ao abrir esse menu, surge a opção “fix” e, carregando nessa opção, surge a opção “invalid intervals”, que corrige todos os erros relativos aos intervalos entre legendas. O botão “report”, por sua vez, permite consultar uma lista com todos os erros de parametrização e verificar a que tipo correspondem. Estas funcionalidades não estavam disponíveis na versão 4 do *Spot*, com a qual trabalhei nos seminários de Tradução do Audiovisual, mas creio que são úteis, na medida em que permitem ao tradutor agilizar o processo de revisão do trabalho de legendagem.

1.9 Tarefa 7: revisão de uma tradução intralinguística para legendagem

Enquanto terminava a minha primeira revisão, pediram-me que depois revisse outra tradução intralinguística para legendagem. Desta vez, trava-se de um vídeo de 20 minutos, também da EDP. O vídeo consistia em várias entrevistas a funcionários da empresa, que

descreviam alguns dos projectos nos quais estavam envolvidos. Um dos entrevistados, apesar de ser um especialista em questões energéticas, tinha um discurso muito fragmentado. Além disso, construía frases que não tinham concordância de género ou número, ou mudava o sujeito a meio das frases, e quem fez a tradução intralinguística para legendagem limitou-se a transcrever as falas, sem ter o cuidado de corrigir os erros de português, de modo a obter um texto coeso e gramaticalmente correcto. Neste caso, pode dizer-se que o que fez foi mesmo uma transcrição. Até vírgulas entre o sujeito e o predicado havia. Foi um trabalho difícil, pois tive de corrigir muitos erros em muito pouco tempo. Não consegui corrigir a totalidade do excerto, porque o tempo não foi suficiente, mas esforcei-me por rever e corrigir tanto quanto possível. Havia também uma parte falada em inglês, que tive de traduzir e legendar. Essa foi a parte desta tarefa que menos dificuldades suscitou, curiosamente.

1.10 Tarefa 8: tradução e legendagem de um episódio de *Spacebar*

Concluída a revisão da segunda tradução intralinguística para legendagem, pediram-me que traduzisse de inglês para português e legendasse um episódio de um *talk show* chamado *Spacebar*, cujo tema era a cultura pop. Contudo, em três horas, não consegui legendar nem 5 minutos do vídeo. As pessoas que participavam no programa falavam extremamente depressa, todas ao mesmo tempo e, como se isso não bastasse, os parâmetros de legendagem eram bastante exigentes. Tinha de traduzir e legendar usando 37 caracteres por linha, com intervalos mínimos de 4 fotogramas e obedecendo a uma velocidade de leitura máxima de 18 cps. A duração mínima das legendas era de 1 segundo e 5 fotogramas e a máxima de 5 segundos e 20 fotogramas. O programa era interessante, mas depressa percebi que a tarefa não iria ser nada fácil. As principais dificuldades que encontrei foram a selecção da informação a manter no texto de chegada, já que os parâmetros de legendagem obrigavam muitas vezes ao recurso a estratégias de condensação e omissão. O cliente disponibilizou um guião do episódio, ao qual praticamente não recorri, já que o texto de partida era de fácil compreensão.

Perante tantas dificuldades, tive de pedir mais tempo à gestora do projecto. Foi possível adiar três dias a data de entrega do trabalho, aumentando o número de horas e alterando mesmo o número de dias que iria trabalhar na empresa até à entrega desta tarefa. Em vez de trabalhar só na quinta-feira e sexta-feira, como inicialmente previsto, fui também trabalhar na quarta-feira. Em vez de entregar o trabalho na terça-feira seguinte, o prazo de entrega foi adiado para o final de sexta-feira. Assim pude dispor de três dias inteiros para traduzir e legendar um episódio de cerca de 20 minutos.

Esta tarefa permitiu-me perceber que, embora o tradutor possa estimar, em média, a sua velocidade de tradução e legendagem, esta pode variar consideravelmente consoante as características do texto de partida com que tem de trabalhar e o grau de exigência dos parâmetros de legendagem aos quais tem de obedecer. Com efeito, no mesmo tempo de trabalho (3h), traduzi e legendei 15 minutos de um episódio de *Black Sails* e apenas 5 minutos deste episódio de *Spacebar*.

As dificuldades acima referidas mantiveram-se e surgiram também algumas dificuldades de tradução. Tive, por exemplo, dificuldade em compreender e em traduzir a expressão “fandom culture”. Recordo-me de que realizei uma pesquisa *online*, para verificar se existia algum termo equivalente em português. Como não encontrei nenhum, acabei por optar pela manutenção do termo em inglês, o que resultou na tradução “cultura *fandom*”. No entanto, julgo que se tratou de uma decisão algo precipitada e pouco feliz, motivada pela pressão que sentia devido ao tempo que estava a demorar a terminar o episódio. No *Cambridge Advanced Learner’s Dictionary*, o substantivo “fandom” é definido como (i) “the state of being a fan of someone or something, especially a very enthusiastic one” e (ii) “a group of fans of someone or something, especially very enthusiastic ones”. Consequentemente, creio que teria sido possível e preferível traduzir como “cultura de fãs”. Com efeito, realizei posteriormente uma nova pesquisa no Google e pude constatar que a expressão “cultura de fãs” apresenta 44 resultados em páginas portuguesas, ao passo que “cultura *fandom*” só apresenta 9 ocorrências.

Outra expressão que me obrigou a fazer uma pesquisa foi “pass the buck”. Trata-se de uma expressão idiomática, cujo significado não foi difícil encontrar *online*. Segundo o *Cambridge Advanced Learner’s Dictionary*, “pass the buck” significa “to blame someone or make them responsible for a problem that you should deal with”. Lembrei-me imediatamente de uma expressão muito utilizada em português, cujo significado é idêntico: “passar a batata quente”. Dada a semelhança de significado entre as duas expressões idiomáticas, decidi optar por essa solução, que me permitiu manter o registo coloquial do texto de partida.

Houve ainda outra expressão idiomática que me levantou alguns problemas: “off the wagon”. Efectuei uma pesquisa *online* e encontrei duas definições coincidentes, em dois dicionários de referência. A primeira pertence ao *Cambridge Advanced Learner’s Dictionary* e corresponde à expressão “fall off the wagon”, que significa “to start drinking alcohol, after a period when you have drunk none”. A segunda pertence ao dicionário *Merriam-Webster*, segundo o qual “off the wagon” significa “in or into a state of no longer abstaining from alcoholic beverages”. Não me pareceu, contudo, que “vou voltar a beber”, por exemplo, fosse uma tradução interessante, pois resulta numa explicitação que me parece desnecessária, já que o contexto e o conteúdo visual (os participantes do programa, incluindo a rapariga que usa a expressão, bebem um *shot*) deixavam bastante claro que se tratava de voltar a beber álcool. A legenda seria redundante. Uma solução possível seria usar o verbo “reincidir”. No entanto, essa solução pareceu-me demasiado formal. Assim, optei pela tradução “de volta à má vida”, que me pareceu mais adequada à informalidade do contexto e à linguagem coloquial e idiomática usada na língua de partida. Apesar de ter trabalhado sete horas nesse dia, não consegui terminar a tradução e legendagem do episódio de 20 minutos, embora faltasse muito pouco.

No dia seguinte, concluí finalmente a tradução e legendagem do episódio de *Spacebar*, cujos 20 minutos consegui traduzir e legendar em cerca de 16 horas.

1.11 Tarefa 9: tradução intralinguística e legendagem de um filme da Barbie

Pediram-me, de seguida, que legendasse um filme de animação da Barbie de aproximadamente 20 minutos. O trabalho era para a Netflix, mas os parâmetros de legendagem eram ligeiramente diferentes, uma vez que o público-alvo eram crianças de cerca de 6 anos de idade. Com efeito, a única diferença era a velocidade de leitura, que não podia exceder os 13 cps. A tradução de inglês para português já estava feita e foi-me disponibilizada num ficheiro *Word*, pelo que tive de adaptá-la para legendagem, de modo a respeitar os parâmetros, em particular o da velocidade de leitura. A adaptação envolveu sobretudo a condensação do texto já traduzido. Foi uma tarefa que considerei fácil, mas interessante, pois creio que é fundamental para quem trabalha em tradução para legendagem exercitar a sua capacidade de resumir e condensar o texto oral de partida e conseguir aplicar várias estratégias de condensação a uma primeira versão na língua de chegada até alcançar a dimensão adequada do texto de chegada.

1.12 Tarefa 10: legendagem de dois vídeos da União Europeia

No décimo dia do estágio, foi-me pedido que legendasse dois vídeos sobre uma plataforma *online* da União Europeia cujo objectivo era incentivar projectos de investimento. O conteúdo visual e a duração dos vídeos eram iguais, embora o texto de partida de um estivesse em português e o outro em espanhol. O cliente disponibilizou as traduções de ambos os textos de partida em ficheiros *Word* e a minha tarefa era fazer a respectiva legendagem.

Comecei pelo vídeo cujo texto de partida estava em espanhol. Tive de fazer algumas alterações à tradução existente, para que esta obedecesse aos parâmetros de legendagem (os mesmos da Netflix), mas não foi uma tarefa difícil, em geral. Depois, decidi recuperar a legendagem que já tinha feito para o primeiro vídeo, visto que ambos os vídeos eram iguais em termos de duração e conteúdo visual, para fazer a temporização do segundo vídeo, cujo texto de partida estava em português. Contudo, os diálogos nem sempre

começavam e acabavam no mesmo momento, em ambos os vídeos, de modo que tive de fazer alguns ajustes nos tempos de entrada e saída das legendas.

1.13 Tarefa 11: revisão da legendagem do filme *Fátima*

Assim que terminei a legendagem dos vídeos da UE, pediram-me que fizesse “a limpeza de um ficheiro PAC”, ou seja, a revisão de uma legendagem. Tratava-se da tradução intralinguística para legendagem de um filme português intitulado *Fátima*, protagonizado pela actriz Rita Blanco, que iria ser transmitido pela RTP. Como tal, os parâmetros de legendagem cuja observância tinha de confirmar eram os da RTP, já enumerados. Demorei bastante tempo a concluir esta tarefa, já que o filme tinha quase uma hora de duração e grande parte das legendas entrava antes do tempo certo. Assim, a revisão envolveu sobretudo a alteração do momento de entrada das legendas no ar. Embora o *Spot* permita fazer *recut* na legendagem, ou seja, fazer todas as legendas entrarem ou saírem mais cedo ou mais tarde um número de fotogramas determinado pelo utilizador, esta era uma funcionalidade com a qual não estava familiarizado na altura. Além disso, considerei preferível ajustar os tempos manualmente.

1.14 Tarefa 12: tradução e legendagem de episódios da série de animação infantil *Teen Titans Go!*

Esta tarefa, que foi na realidade um conjunto de tarefas, consistiu na tradução inglês-português e legendagem de sete episódios de uma série de animação infantil intitulada *Teen Titans Go!*, para a Netflix. Foi uma das séries em que trabalhei durante mais tempo e que me permitiu identificar mais problemas de tradução. Por esse motivo, optei por reflectir mais aprofundadamente sobre esta série no capítulo 3, dedicado à análise dos principais problemas de tradução para legendagem.

1.15 Tarefa 13: tradução e legendagem de um episódio da série *Guilty Rich*

Logo depois da pausa no estágio, que coincidiu com o intervalo entre semestres, a primeira tarefa que me atribuíram foi a tradução inglês-português e legendagem de um episódio de *Guilty Rich*, uma série do tipo documentário sobre crimes cometidos por pessoas abastadas e famosas, nos Estados Unidos da América. O episódio tinha quase uma hora de duração e as principais dificuldades suscitadas prendiam-se sobretudo com questões terminológicas. Com efeito, no texto de partida, o uso de termos do Direito americano, nomeadamente da área do Direito Penal, era frequente e obrigou-me a fazer alguma pesquisa terminológica *online*. Entre as fontes às quais recorri para encontrar termos equivalentes destaca-se o *site* www.linguee.pt. O cliente disponibilizou o guião do episódio, ao qual recorri muito pouco, já que o texto de partida era de fácil compreensão.

1.16 Tarefa 14: tradução para legendagem de episódios da série *Fear Thy Neighbor*

Assim que terminei o episódio de *Guilty Rich*, comecei a traduzir uma série da Netflix intitulada *Fear Thy Neighbor*, sobre a qual não me alongarei neste capítulo, uma vez que também será apresentada no capítulo dedicado à análise de problemas de tradução.

1.17 Tarefa 15: tradução para legendagem de episódios da série *Scream*

De seguida, comecei a traduzir uma série da Netflix intitulada *Scream*. À semelhança do que referi na secção anterior, também esta tarefa será objecto de reflexão mais aprofundada no capítulo dedicado à análise de problemas de tradução.

1.18 Tarefa 16: tradução e legendagem de uma entrevista para o CCB

Esta tarefa consistiu na tradução inglês-português e legendagem de uma entrevista para o Centro Cultural de Belém. O vídeo tinha uma duração de 30 minutos e os parâmetros de

legendagem eram os seguintes: limite de 44 caracteres por linha, 3 fotogramas de intervalo entre legendas, 1s de duração mínima das legendas, 6s de duração máxima e 17 cps de velocidade de leitura. O entrevistado era Philippe Rodriguez, empresário francês utilizador da criptomoeda *bitcoin*, e o tema da entrevista era a *blockchain*, um tipo de base de dados distribuída que guarda um registo de transacções permanente e à prova de violação, que visa a descentralização como medida de segurança. A tarefa foi-me atribuída já perto do fim do dia de trabalho, numa sexta-feira. Uma vez que o dia seguinte dedicado ao estágio só seria na quinta-feira e a tradução e legendagem do vídeo devia ser entregue na terça-feira, pediram-me que traduzisse e legendasse o que conseguisse ainda nesse dia mesmo dia, para que o trabalho pudesse ser continuado, depois, por outro tradutor.

As principais dificuldades que tive deveram-se, em primeiro lugar, ao facto de o tema do texto de partida me ser muito pouco familiar. Com efeito, Philippe Rodriguez empregava vários termos técnicos e conceitos de cibersegurança que me eram desconhecidos, o que me levou a realizar alguma pesquisa online, de modo a poder compreender o texto de partida e a encontrar termos equivalentes em português. Em segundo lugar, a língua materna do entrevistado não era o inglês, mas sim o francês, o que influenciava a sua pronúncia e, conseqüentemente, tornava difícil a compreensão. Devido a estas dificuldades, em cerca de três horas, não consegui traduzir e legendar mais do que 12 minutos do vídeo, que tinha uma duração total de 30 minutos.

1.19 Tarefa 17: revisão da legendagem de episódios da série *Naruto*

A tarefa que me atribuíram de seguida foi a revisão da legendagem de dois episódios (de aproximadamente 20 minutos) da série de animação japonesa (ou *anime*) *Naruto*, para a Netflix. O vídeo era em japonês e a tradução para legendagem já estava feita e correspondia à tradução para dobragem que tinha sido feita, também, para a Netflix. A tradução tinha sido feita para português do Brasil e pediram-me apenas que verificasse se a legendagem correspondia aos parâmetros do cliente. Apesar de se tratar de uma série de animação, o público-alvo de *Naruto*, como o da maior parte dos *animes*, são

adolescentes ou jovens, pelo que os parâmetros eram os normais da Netflix, e não os das séries de animação para crianças.

Embora consistisse apenas na revisão da legendagem dos episódios, a tarefa não se revelou fácil. Como já referido, a tradução para legendagem era a mesma que tinha sido feita para a dobragem dos episódios, e a legendagem tinha sido feita com base nos tempos de entrada e saída das falas na dobragem. Isto representava um problema, uma vez que, na dobragem, como a pista de áudio original é removida para dar lugar à pista de áudio na língua de chegada, em excertos em que o personagem que fala não surge na imagem ou está de costas, por exemplo, as falas dobradas não têm de estar sincronizadas com as falas originais. Com efeito, esta falta de sincronia ocorria várias vezes em ambos os episódios, o que me obrigou a fazer muitos ajustes na legendagem, de modo a alcançar a sincronia das legendas com o texto de partida, que era a pista de áudio original, em japonês. Curiosamente, as correcções que tive de fazer na legendagem deveram-se sobretudo a esta questão, e não tanto a erros de parametrização. Apesar destas dificuldades, consegui terminar a revisão dos dois episódios em pouco mais de uma hora.

1.20 Tarefa 18: tradução e legendagem de um episódio do programa de culinária *Brunch @ Bobby's*

A minha última tarefa no estágio consistiu na tradução inglês-português e legendagem de um episódio de aproximadamente 20 minutos do programa *Brunch @ Bobby's*, do canal *Food Network*. O cliente disponibilizou o guião do episódio e os parâmetros de legendagem do canal *Food Network* eram os seguintes: 37 caracteres por linha, 4 fotogramas de intervalo entre legendas, duração mínima das legendas de 1 segundo e 5 fotogramas, duração máxima de 7 segundos e velocidade de leitura de 17 cps.

Este foi um desafio interessante, uma vez que não tenho o costume de ver programas de culinária e não estava familiarizado com alguns termos usados pelo apresentador. Apesar

de ter sido um trabalho que requereu alguma pesquisa terminológica, consegui terminá-lo relativamente depressa e sem grandes dificuldades.

1.21 Apreciação final

Para concluir, creio que o estágio na Sintagma correspondeu às minhas expectativas. Em primeiro lugar, tive a oportunidade de ver como funciona uma das melhores empresas do país na área da tradução audiovisual. Não querendo tirar mérito aos seminários do mestrado em tradução, que nos dão a preparação possível, penso que sentimos uma responsabilidade maior quando estamos inseridos num contexto de trabalho. O facto de saber que os trabalhos que me eram pedidos se destinavam a um cliente e que a boa imagem da empresa (e também a minha) dependiam da qualidade do meu trabalho colocava sobre mim uma pressão adicional, pressão essa que considero positiva, uma vez que me levava a estar ainda mais atento e a ser ainda mais exigente com os resultados obtidos.

Houve momentos em que senti que podia não conseguir acabar uma tarefa no prazo definido, ou que a minha evolução não estava a ser tão boa como desejaria; mas isso só me levou a trabalhar com mais afinco e a procurar soluções para superar as limitações que tinha. Felizmente, nunca senti qualquer tipo de pressão negativa por parte dos gestores de projectos com quem tive oportunidade de trabalhar. Pelo contrário, sempre se mostraram muito compreensivos quando me deparava com problemas ou quando duvidava da minha capacidade de terminar um trabalho dentro do prazo estipulado. Por vezes, os clientes determinam prazos de entrega muito exíguos ou não disponibilizam os ficheiros necessários (como o ficheiro de vídeo ou o *template* das legendas) para a realização dos trabalhos nas melhores condições. Além disso, o elevado volume de trabalho e os picos de trabalho acabam por originar momentos de maior pressão e tensão. No entanto, tive a oportunidade de perceber que tudo isto faz parte do trabalho numa empresa. Aprendi com o modo como na Sintagma a gestão destas situações é feita com

sabedoria e sensatez, já que verifiquei que nunca deixaram que essa pressão fosse transferida para mim ou para os outros estagiários.

A este respeito, é também relevante mencionar a importância do trabalho realizado no seminário de Tradução do Audiovisual II. No início do semestre, foi pedido aos alunos que formassem grupos de quatro ou cinco elementos. Cada grupo representava uma empresa de serviços de tradução e cada elemento devia desempenhar uma função distinta (ex.: gestor de projectos, revisor terminológico, revisor de legendagem). Embora na prática todos contribuíssem para o processo de tradução dos trabalhos que eram pedidos, esperava-se que o revisor terminológico elaborasse glossários com termos técnicos, por exemplo, e que se certificasse de que esses termos eram usados adequada e uniformemente nos textos de chegada. Já o revisor de legendagem devia verificar a observância dos parâmetros de legendagem de cada projecto, e ao gestor de projectos competia a coordenação do trabalho de todos os elementos do grupo/empresa, a elaboração de orçamentos para cada projecto e a entrega do produto final ao cliente, representado pela professora. Considero este método de trabalho positivo, pois permitiu-me perceber a importância das relações interpessoais e do trabalho de equipa numa empresa de tradução. Com efeito, o facto de ter tido a oportunidade de trabalhar com pessoas diferentes, algumas delas mais nervosas e pessimistas do que eu, permitiu-me concluir que é fundamental manter a calma quando as coisas correm menos bem, de modo a impedir que a qualidade do trabalho seja prejudicada. Por outro lado, pude também aprender com a capacidade de concentração e de organização de outros colegas, que era superior à minha. Além disso, verifiquei que uma divisão de responsabilidades eficiente é fundamental para que os trabalhos possam ser entregues dentro dos prazos estipulados pelos clientes. No fundo, a experiência adquirida no seminário de Tradução do Audiovisual II permitiu-me não só começar o estágio com uma noção de como se deve trabalhar numa empresa de tradução e, conseqüentemente, mais bem preparado para trabalhar nesse contexto, mas também valorizar a qualidade e profissionalismo do trabalho realizado pela Sintagma.

Em segundo lugar, tive a oportunidade de trabalhar com tradutores muito competentes e com bastante experiência. Os conselhos que me deram e as correcções que me fizeram foram muito importantes. Por vezes, chamaram-me a atenção para aspectos que podia melhorar, em termos de tradução, como evitar traduzir de forma demasiado literal, ao nível da palavra, ou optar por formulações menos fluentes em português. Por outro lado, relativamente à legendagem, sugeriram-me experimentar fazer a temporização antes da tradução, como já referido. Outras vezes, manifestaram opiniões diferentes da minha, no que diz respeito à tradução, e fizeram-me pensar em questões sobre as quais ainda não tinha reflectido, como a do uso indevido em português de decalques do inglês, como a expressão “é suposto”. Isto foi importante para perceber que, embora as línguas tenham regras que têm mesmo de ser cumpridas, e que determinam se uma versão portuguesa é correcta ou não, cada tradutor é um usuário da sua língua e tem um estilo próprio. Como tradutor, tem também o seu estilo, usa preferencialmente palavras ou expressões, evita outras, e, por vezes, antipatiza mesmo com palavras ou expressões que fazem parte da língua e do uso comum, revendo e alterando as traduções de outros colegas. Embora acredite e defenda a individualidade de cada tradutor, parece-me normal e compreensível que, sobretudo numa fase inicial da nossa carreira, acabemos por aceitar e adoptar as preferências dos gestores de projectos com quem trabalhamos e, sobretudo, por aceitar e respeitar as exigências dos clientes, ainda que, por vezes, possamos discordar das mesmas.

Em terceiro lugar, pude pôr em prática os conhecimentos que adquiri ao longo do primeiro ano do mestrado. Na Sintagma, deram-me a possibilidade de traduzir e legendar séries e programas muito variados (desde *talk shows*, documentários, *sitcoms*, animação para crianças, séries de aventura e drama, terror, até culinária) o que foi bastante enriquecedor. Como referido neste capítulo, cada tarefa apresentou desafios específicos e permitiu-me desenvolver competências adicionais, quer de tradução, quer de legendagem. Muitas das questões já abordadas nos seminários de Tradução do Audiovisual Inglês-Português ganharam uma relevância diferente ao longo do estágio. Isso aconteceu de modo mais evidente com o conceito de estratégias de tradução e, em

particular, com as estratégias de tradução e de legendagem que havia estudado. Com efeito, os trabalhos que realizei durante o estágio proporcionaram-me uma excelente oportunidade de reflexão acerca das estratégias a que um tradutor recorre quando traduz para legendagem, e é essa reflexão que motiva a estrutura e os conteúdos deste relatório de estágio.

Por último, tive ainda a possibilidade de continuar a trabalhar com ferramentas como o programa de legendagem *Spot* (na versão 5) e de aprender a usar outros recursos electrónicos de apoio ao trabalho do tradutor, como a plataforma *online* de gestão de projectos *Oona*, que julgo ser bastante útil, uma vez que permite uma distribuição mais eficiente dos trabalhos de tradução. Além disso, foi-me também dada a oportunidade de realizar algumas tarefas de revisão de tradução e legendagem, o que me permitiu adquirir competências de revisor.

Agora que esta etapa do meu percurso académico se aproxima do fim, posso afirmar com toda a segurança que aprendi muito com a oportunidade deste estágio curricular. Graças à possibilidade de continuar a trabalhar com o *Spot*, consigo agora utilizar essa ferramenta com uma rapidez muito superior. Pude perceber quais eram os atalhos mais importantes e que me permitiam poupar mais tempo, e agora mecanizei o seu uso. Além disso, muitas das dúvidas, inseguranças e hesitações que tinha enquanto tradutor foram ultrapassadas. Os problemas e as soluções repetem-se, há regularidades do trabalho anterior que recuperamos com vantagem, o que acaba por resultar em menos hesitações durante o processo de tradução e, consequentemente, numa maior rapidez de execução, sem que isso afecte negativamente a qualidade do produto final. Para isso, a convivência com tradutores mais experientes, os conselhos que me foram dando, e o contacto que tive com vários tipos de séries e programas foram essenciais. Graças ao estágio na Sintagma, sinto-me agora mais bem preparado para trabalhar como tradutor audiovisual e enfrentar os desafios que essa profissão acarreta.

2 Estratégias de tradução

Sendo objectivo deste trabalho reflectir sobre a experiência proporcionada por um estágio na empresa Sintagma - Traduções Unipessoal, Lda., entendi que tal reflexão deverá integrar uma análise das várias dificuldades de tradução encontradas ao longo do estágio, bem como das soluções encontradas para solucionar essas dificuldades. Nessa perspectiva, torna-se de grande relevância considerar o conceito de estratégias de tradução. Este capítulo apresenta, por isso, um relatório da investigação sobre este conceito, começando por abordar a instabilidade terminológica e conceptual existente em torno do mesmo, seguindo-se uma breve análise do conceito de problemas de tradução e concluindo com uma apresentação das propostas teóricas sobre estratégias de tradução de um conjunto seleccionado de autores.

2.1 Questões terminológicas

O uso do termo “estratégia”, em Estudos de Tradução, está longe de ser consensual. Não só parece ser usado para fenómenos distintos, como também parece ser usado praticamente como sinónimo de outros termos como “procedimento”, “técnica”, “operação”, “alteração”, etc. (Gambier 2010, 412). Yves Gambier apresenta algumas explicações para esta variação terminológica e instabilidade conceptual, tais como a diferente formação disciplinar dos investigadores, o propósito da sua investigação e o alcance ou campo de acção da mesma. Assim, dependendo do autor, as estratégias podem ser vistas como formas de transferir um texto de uma língua para outra, de modo a obter-se um texto equivalente na língua de chegada; como ferramentas para resolver eventuais problemas que surjam durante o processo de tradução³; ou como abordagens ao processo de trabalho, orientadas para um determinado objectivo e adoptadas de forma consciente durante as várias etapas do mesmo.⁴

³ “Problema” é outro conceito objecto de definições variadas (Chesterman 1997/2016; Toury 1995/2012).

⁴ A este propósito, Gambier refere estratégias de compreensão do texto de partida, de produção, como escrever um rascunho, de apresentação do trabalho final ou até de como receber o pagamento (Gambier 2010, 416).

2.2 Questões conceituais

De acordo com Gambier (2010), existem três distinções importantes para a definição do conceito de estratégia. A primeira é a **distinção entre resultado e processo**. Enquanto a investigação orientada para aspectos linguísticos do texto se tem dedicado sobretudo ao estudo dos resultados (ou seja, à análise do texto de chegada), autores ligados à psicolinguística e aos estudos cognitivos têm usado o conceito de estratégia no sentido de processo, recorrendo normalmente a experiências de recolha de verbalizações (*think-aloud-protocols*). Molina e Hurtado Albir (2002) sugerem a aplicação do termo “técnica” aos resultados (observáveis no produto final da tradução) e do termo “estratégia” aos mecanismos usados pelos tradutores para encontrar uma solução para um determinado problema.

A segunda distinção importante é estabelecida por Gambier entre **estratégias globais e locais**. Uma decisão estratégica pode referir-se a aspectos relacionados com o propósito, ou objectivo da tradução, como o público ao qual esta se destina, ou a pontos específicos de um texto. As estratégias globais são determinadas por normas, tais como aquilo que o cliente quer da tradução ou aquilo que considera uma relação apropriada entre o texto de partida e o texto de chegada e têm em consideração factores económicos, culturais, políticos, ideológicos e linguísticos, bem como limitações técnicas. É a este nível que se tomam decisões como escolher entre uma tradução integral ou resumida, uma tradução literal ou livre e entre traduzir em adequação (tradução orientada para a cultura de partida) ou aceitabilidade (tradução orientada para a cultura de chegada). As estratégias locais, por sua vez, são determinadas por normas operacionais, que influenciam o modo como se reformula o registo da linguagem, como se reorganiza a estrutura do texto e a informação, ou como se seleccionam formas de representação do discurso para os diálogos. Algumas soluções são textuais (explicitação, adição, omissão), ao passo que outras são paratextuais (notas de tradutor, glossários).

A terceira distinção prende-se com a questão de as **estratégias serem mais ou menos conscientes**, ou seja, de saber se o tradutor recorre às estratégias de forma consciente e deliberada, ou de forma intuitiva e automatizada. Quanto a este ponto, Gambier considera que, antes de aplicar uma estratégia local, o tradutor tem de se aperceber de que existe um problema de tradução e identificá-lo; ou seja, a consciência da existência de um problema é um

pré-requisito para a resolução de problemas. Embora o uso de certas soluções se possa tornar rotineiro, isso não implica que a sua aplicação não seja consciente. Um tradutor pode recorrer a certas soluções de forma aparentemente automática, mas tal não significa que não as tenha aprendido e testado durante a sua formação enquanto tradutor e que não seja, posteriormente, capaz de reflectir sobre elas e de as justificar, quando questionado acerca das suas decisões.⁵

2.3 Problemas de tradução

Gideon Toury (1995/2012, 35-46) apresenta três noções distintas do termo “problema”, correspondendo cada uma a um tipo de discurso sobre tradução.

PROBLEMA1

O primeiro uso terminológico de “problema” (PROBLEMA1) situa-se no discurso sobre textos de partida e como estes condicionam a tradução que se pretende fazer. Neste sentido, PROBLEMA1 é uma questão de potenciais, não de factos reais; ou seja, é uma questão de traduzibilidade, e não de tradução. Neste contexto, nem todas as substituições resultantes da tradução assumiriam o estatuto de solução: apenas aquelas que podem ser consideradas apropriadas, do ponto de vista da cultura de chegada. O conceito de traduzibilidade é central para o significado de PROBLEMA1 e parece, aliás, pertencer exclusivamente a este primeiro contexto discursivo. Ao contrário do que acontece com “problema”, “solução”, “acto” e muitas outras palavras polissémicas, que funcionam como termos em vários tipos de discurso, com significados terminológicos diferentes, só existe TRADUZIBILIDADE1, definida por Toury como “the initial potential of establishing optimal correspondence between a TL text (or textual-linguistic phenomenon) and a corresponding SL text (or phenomenon)” (Toury 2012, 38). Segundo o autor, esta correspondência pode variar bastante e situar-se em qualquer ponto entre 0 (inexistente) e 1 (absoluta), sem nunca coincidir com estes extremos.

⁵ Com efeito, ao longo do estágio, os problemas de tradução foram-se repetindo e pude mecanizar o uso de algumas estratégias.

Embora a necessidade de procurar uma solução apropriada seja uma questão importante, “solução”, neste primeiro sentido, não é a realização desse requisito. Uma vez que um PROBLEMA1 não é algo que ou existe ou não, mas sim uma projecção de um certo tipo de análise criada para facilitar o pensamento organizado sobre a resolução de problemas de tradução em geral, uma SOLUÇÃO1 não pode ter uma existência física. Por outras palavras, um PROBLEMA1 nunca é efectivamente resolvido.

Quando se tenta, de facto, uma substituição (tradução) concreta, esta substituição não visa um PROBLEMA1, mas desloca-se para um domínio diferente, que trata de traduções reais, no qual “problema” e “solução” são entidades concretas.

A noção de “acto de tradução” também não se enquadra neste contexto. Quando referido no âmbito deste tipo de discurso, um acto de tradução não precisa de ser realizado. É, portanto, bastante normal discutir-se a resolubilidade de um PROBLEMA1 (que pode ser mais ou menos elevada), ou até formas alternativas de o resolver, sem se chegar a realizar efectivamente o acto e muito menos chegando a uma SOLUÇÃO1 vinculativa. A ideia de “acto de tradução”, neste contexto, funciona pouco mais do que como uma “etiqueta genérica” que representa a inevitabilidade teórica da presença de uma entidade (o tradutor) e actividade que medeiam entre PROBLEMA1 e SOLUÇÃO1.

De acordo com Toury, a personificação da entidade à qual compete mediar entre problema e solução (i.e., o tradutor) é, neste contexto de discussão, apenas mais uma construção teórica. Esta “*persona*”, em vez de “pessoa”, é uma entidade, por um lado, desprovida de quaisquer traços concretizáveis, como género, idade ou experiência prévia e à qual, por outro lado, se atribuem muitas vezes capacidades quase míticas, como o domínio completo das línguas e culturas envolvidas no acto de tradução, uma memória ilimitada ou uma capacidade ideal de analisar, interpretar e compor textos.

PROBLEMA2

Ao contrário do PROBLEMA1, o PROBLEMA2 surge em discursos retrospectivos, ou seja, que se referem a actos já realizados, e cuja questão básica é a da substituição efectiva em actos de tradução concretos. Por conseguinte, os PROBLEMAS2 só podem ser identificados ao olhar para textos concretos que se presume serem traduções e ao mapeá-los relativamente a outros textos, noutra língua/cultura, que se presume terem servido como ponto de partida para os primeiros. Enquanto, no contexto do PROBLEMA1, o acto de tradução é totalmente abstracto, qualquer acto de tradução neste segundo contexto pode, apesar do seu desaparecimento, ser reconstruído.

Os PROBLEMAS2 são, assim, entidades reconstruídas a partir dos elementos substituídos de pares de segmentos substituintes + substituídos estabelecidos *ad hoc* durante a análise comparativa dos dois textos em questão, sendo que os elementos substituintes representam as SOLUÇÕES2. As realizações destas duas noções complementares são, por conseguinte, relativamente fáceis de observar, tornando-se assim possível (tentar) explicá-las e questionar as suas motivações, apesar das muitas dificuldades inerentes a essa tarefa. Contudo, Toury considera que o grande obstáculo que permanece é a inacessibilidade do acto de tradução. Embora este, ao contrário do que se verifica no primeiro contexto, tenha sido posto em prática e se possa, assim, considerar que teve uma existência real, a tarefa de lhe aceder retrospectivamente é complicada e a noção ainda é, por isso, complexa. Consequentemente, por muito que se queira evitá-la, a especulação ainda faz parte da maneira como o PROBLEMA2 e a SOLUÇÃO2 são estabelecidos.

Toury afirma que a maioria das análises retrospectivas da tradução têm sido, e é provável que continuem a ser, realizadas com base na suposição simplista de que o ACTO2, aquele que é reconstruído como tendo produzido a tradução em questão, é linear, unidireccional e não interrompido. Embora se saiba não ser esse o caso, os aspectos do processo não podem ser analisados no âmbito de PROBLEMA2, no qual o acto de tradução, que não é acessível à observação, é estabelecido com base na comparação de pares de soluções e problemas.

Assim, pode concluir-se que esta análise de processos de tomada de decisão em tradução pertence a um terceiro tipo de discurso, que tem as suas próprias noções de “problema” e “solução”.

PROBLEMA3

No terceiro tipo de discurso, a noção de problema também está associada à realização de um único acto de tradução, situado num ponto particular no tempo e no espaço. Porém, os PROBLEMA3 manifestam-se passo a passo, acompanham o desenvolvimento gradual do próprio acto de tradução. Deste modo, segundo Toury, em vez de pontuais, podem ser considerados processuais.

Este tipo de observação só é possível na medida em que o ACTO3 deixe mais vestígios do que apenas o produto final, como acontece com o ACTO2. Entre esses vestígios, Toury destaca, por um lado, substituições provisórias e, por outro, reflexões sobre o acto de tradução, que fornecem informações sobre diferenças na quantidade de tempo, esforço e consciência investida em diferentes fases do acto de tradução e permitem reconstruir o PROBLEMA3 processual. Tal como “traduzibilidade” e “resolubilidade” pertencem apenas ao primeiro contexto discursivo sobre a tradução, a noção de “solução provisória” pertence somente a este terceiro contexto, segundo Toury.

Assim que um acto de tradução é realizado, e na medida em que é considerado um acto de resolução de problemas, a noção de solução (2 ou 3) torna-se extremamente técnica. Com efeito, pode ser o que quer que fique à vista quando o acto é descontinuado, quer este tenha sido concluído (SOLUÇÃO2 ou SOLUÇÃO FINAL3), ou apenas temporariamente suspenso (SOLUÇÃO PROVISÓRIA3).

No presente trabalho, os problemas de tradução são analisados mediante a comparação do texto de partida com o texto de chegada. Porém, procurei sempre justificar as minhas opções enquanto tradutor, pelo que se trata de uma análise não só do produto final, ou seja, das

soluções às quais cheguei, mas também dos raciocínios que me levaram a esse resultado. Nessa medida, o termo “problema” é utilizado sobretudo de acordo com a segunda noção proposta por Toury (PROBLEMA2), embora as reflexões apresentadas acerca de alguns problemas e respectivas soluções se aproximem da esfera do PROBLEMA3.

2.4 Os procedimentos de Vinay e Darbelnet (1958)

Na obra *Stylistique Comparée du Français et de L’Anglais*, originalmente publicada em 1958, Vinay e Darbelnet apresentam sete procedimentos (“procédés”) aos quais o tradutor pode recorrer para solucionar eventuais problemas de tradução e que os autores dividem em dois grandes métodos: tradução directa (ou literal) e tradução oblíqua. A tradução directa verifica-se em casos em que é possível transpor a mensagem da língua de partida elemento por elemento para a língua de chegada, devido à existência de um paralelismo estrutural ou metalinguístico entre as línguas. A tradução oblíqua, por sua vez, ocorre quando, devido à existência de diferenças estruturais ou metalinguísticas entre as línguas, certos efeitos estilísticos da língua de partida não podem ser reproduzidos na língua de chegada sem que a ordem sintáctica ou o léxico sejam afectados. Na impossibilidade de uma tradução directa, o tradutor vê-se obrigado a recorrer a métodos mais complexos para poder preservar o conteúdo da mensagem original. Dos sete procedimentos apresentados por Vinay e Darbelnet, os três primeiros são directos e os restantes são oblíquos.

2.4.1 Procedimento 1: empréstimo

Os autores consideram que o empréstimo é o procedimento de tradução mais simples, quando se trata de superar uma lacuna, sobretudo de cariz metalinguístico, como um novo processo técnico ou um conceito desconhecido na língua de chegada. Consideram-no, aliás, tão simples, que afirmam que só faz sentido discuti-lo uma vez que os tradutores sentem, ocasionalmente, a necessidade de recorrer a ele para criar um certo efeito estilístico. É o que sucede, por exemplo, quando um tradutor usa termos estrangeiros para aproximar o público-alvo de

elementos da cultura de partida. Vinay e Darbelnet referem também que certos empréstimos são tão frequentes que deixam de ser considerados como tal e passam a fazer parte do léxico da língua de chegada. Alguns exemplos são as palavras “menu” e “chic” e expressões como “délà vu”, “enfant terrible” e “rendez-vous”, que a língua inglesa adoptou do francês.

2.4.2 Procedimento 2: calque

Segundo Vinay e Darbelnet, um calque é um tipo especial de empréstimo que ocorre quando uma língua adopta uma expressão de outra língua, traduzindo literalmente cada um dos seus elementos. Essa tradução pode resultar num calque lexical, i.e., um calque que respeita a estrutura sintáctica da língua de partida, ao mesmo tempo que introduz um novo modo de expressão; ou num calque estrutural, que introduz uma construção nova na língua de chegada.

Exemplos:

- (i) Calque lexical: Compliments of the Season! – Compliments de la saison!
- (ii) Calque estrutural: Science-fiction – Science-fiction

Tal como acontece com os empréstimos, há muitos calques que, com o passar do tempo, acabam por se tornar parte integral da língua.

2.4.3 Procedimento 3: tradução literal

Para Vinay e Darbelnet, a tradução literal é a transferência directa de um texto na língua de partida através da criação de um texto gramatical e idiomáticamente apropriado na língua de chegada, limitando-se o tradutor a respeitar as regras desta última.

Exemplos:

I left my spectacles on the table downstairs. – J’ai laissé mes lunettes sur la table en bas.
Where are you? – Où êtes-vous?

Neste sentido, e segundo os autores, uma tradução literal é uma solução única que é reversível e completa em si mesma. Trata-se de um procedimento comum quando se traduz entre duas línguas da mesma família (línguas românicas, por exemplo) e ainda mais quando estas também partilham a mesma cultura. Os autores referem que, quando surgem traduções literais entre línguas como o francês e o inglês (mais afastadas do que o francês e o italiano, por exemplo), isto ocorre sobretudo em períodos de bilinguismo, com a imitação consciente ou inconsciente associada a um certo prestígio intelectual ou político, ou devido a uma certa convergência de pensamento e por vezes de estrutura, presentes entre as línguas europeias.

De acordo com Vinay e Darbelnet, caso o tradutor chegue à conclusão de que nenhum dos três procedimentos de tradução directa resultam numa solução aceitável, deve então recorrer a procedimentos de tradução oblíqua.

2.4.4 Procedimento 4: transposição

Este procedimento consiste na substituição de uma palavra de uma determinada classe morfosintáctica por uma de outra classe, sem, no entanto, mudar o significado da mensagem original. Segundo Vinay e Darbelnet, existem dois tipos distintos de transposição: a transposição obrigatória e a transposição opcional. Vejamos o exemplo apresentado pelos autores:

Dès son lever... - As soon as he gets/got up

As soon as he gets up... - Dès son lever... OU Dès qu'il se lève...

Neste exemplo, a tradução para inglês resulta forçosamente numa transposição: trata-se de um caso de transposição obrigatória. Ao traduzir a mesma frase para francês, contudo, o tradutor pode escolher entre um calque ou uma transposição, já que o francês permite ambas as construções: a transposição é, neste caso, opcional.

Segundo os autores, quando a transposição é opcional, o tradutor deverá optar pela solução que melhor se adequa ao contexto, ou ao estilo que se pretende reproduzir.

2.4.5 Procedimento 5: modulação

A modulação, segundo Vinay e Darbelnet, é uma variação da forma da mensagem obtida por uma mudança de ponto de vista. Este procedimento justifica-se quando uma tradução literal ou mesmo uma transposição, embora resulte numa solução gramaticalmente correcta, é considerada inadequada, pouco idiomática ou estranha na língua de chegada.

Tal como acontece com a transposição, os autores estabelecem uma distinção entre modulação opcional e obrigatória. O exemplo de modulação obrigatória apresentado é a tradução de “The time when...” por “Le moment où...”. Por outro lado, o tipo de modulação que consiste na tradução de uma frase negativa por uma positiva é considerado, frequentemente, opcional, embora esteja fortemente relacionado com a estrutura de cada língua.

Exemplo:

It is not difficult to show... - Il est facile à démontrer...

Porém, os autores ressaltam que a diferença entre modulação obrigatória e opcional é sobretudo uma diferença de grau, e nem sempre é clara. Assim, são factores como a frequência de uso, a aceitação geral e a confirmação proporcionada pela consulta de dicionários e gramáticas que determinam o grau de “obrigatoriedade” da modulação.

2.4.6 Procedimento 6: equivalência

Vinay e Darbelnet explicam o conceito de equivalência através da ideia de que a mesma mensagem pode ser expressa em dois textos mediante métodos estilísticos e estruturais totalmente distintos. Neste caso, estaríamos perante dois textos diferentes, mas equivalentes. Os autores apresentam o exemplo clássico da reacção de um francês e de um inglês que

acertam com um martelo no dedo. Enquanto o francês gritará “Aïe!”, o inglês gritará “Ouch!”. Outro exemplo apresentado são as onomatopeias.

Os exemplos mais representativos de equivalência são, no entanto, as expressões idiomáticas e os provérbios. Assim, o equivalente inglês da expressão francesa “Il pleut à seaux/des cordes” será “It is raining cats and dogs”; em português, por sua vez, a expressão equivalente seria “Está a chover a potes/cântaros.”

2.4.7 Procedimento 7: adaptação

Este sétimo procedimento encontra-se, segundo os autores, “no limite extremo da tradução”, uma vez que é usado nos casos em que o tipo de situação referida no texto de partida é desconhecido na cultura de chegada. Em casos deste tipo, o tradutor vê-se forçado a criar uma situação nova que possa ser considerada equivalente à situação veiculada no texto de partida; por conseguinte, a adaptação pode ser descrita como uma equivalência situacional. Vinay e Darbelnet dão o exemplo de como para um inglês é normal um pai dar um beijo na boca da filha como manifestação de afecto, ao passo que tal não é aceitável para um francês. Assim, uma tradução literal de “He kissed his daughter on the mouth” por “Il embrassa sa fille sur la bouche” causaria estranheza e até perplexidade na cultura de chegada, pelo que uma adaptação como “Il serra tendrement sa fille dans ses bras” faria, provavelmente, mais sentido, a menos que o tradutor pretenda, de facto, causar um efeito de estranheza. Os autores notam ainda que as adaptações são particularmente frequentes na tradução de títulos de livros e filmes.

Autores como Pym (2010, 17) atribuíram a outros conceitos da obra *Stylistique Comparée* o estatuto de procedimento/estratégia. Além dos sete procedimentos já mencionados, Pym considera outros sete: amplificação, implicitação, compensação, explicitação, diluição, particularização e generalização.

2.4.8 Amplificação

O texto de chegada utiliza mais palavras do que o texto de partida para expressar a mesma ideia. É o contrário da economia.

Exemplo:

Texto de partida: The charge against him.

Texto de chegada: L'accusation portée contre lui.

2.4.9 Implicitação

Procedimento que consiste em deixar, no texto de chegada, que o contexto ou a situação esclareçam detalhes que estão explícitos no texto de partida. É o oposto da explicitação.

Exemplo:

Texto de partida: In a few minutes the clock gives the time.

Texto de chegada: Quelques minutes à peine se sont écoulés à l'horloge.

2.4.10 Compensação

Procedimento estilístico que visa conservar o tom geral do texto de partida através da reposição, noutra parte do texto, de uma nuance que não pôde ser mantida no mesmo sítio em que surge no texto de partida. Vinay e Darbelnet dão como exemplo o tratamento por “tu” em francês, cuja reprodução é impossível em inglês, mas pode ser compensada através da utilização do nome do interlocutor ou de termos familiares, como “man”, ou “chum”.

2.4.11 Explicitação

Procedimento que consiste em introduzir no texto de chegada informação que está implícita no texto de partida, mas que pode ser inferida pelo contexto ou situação.

Exemplo:

Texto de partida: The railway that spans Canada from coast to coast.

Texto de chegada: Le réseau qui dessert tout le Canada.

2.4.12 Diluição

Repartição de um significado por vários significantes.

Exemplo:

Texto de partida: Archery

Texto de chegada: Le tir à l'arc

2.4.13 Particularização

Procedimento inverso da generalização. Tradução de um termo geral (ou abstracto) por um termo particular (ou concreto).

Exemplo:

Texto de partida: Stove

Texto de chegada: Fourneau/poêle

2.4.14 Generalização

Procedimento que consiste em traduzir um termo particular (ou concreto) por um termo mais geral (ou abstracto). Vinay e Darbelnet consideram que o francês generaliza mais do que o inglês. Procedimento contrário: particularização.

Exemplo:

Texto de partida: Stranger/foreigner

Texto de chegada: Étranger

2.4.15 Economia

Uma língua procede com economia quando consegue expressar a mesma coisa que outra língua recorrendo a menos palavras.

Exemplo:

Texto de partida: Je crois savoir pourquoi.

Texto de chegada: I think I know why.

2.5 As estratégias de Andrew Chesterman (1997/2016)

Para Andrew Chesterman, uma estratégia é entendida, em primeiro lugar, como uma maneira planeada de fazer algo. Assim, falar de estratégias de tradução implica olhar para a tradução como uma acção. Chesterman define as estratégias como tipos de comportamento linguístico-textual, na medida em que são operações que um tradutor pode realizar durante a formulação de um texto de chegada, operações essas que podem ter a ver com a relação que se deseja entre o texto de partida e o texto de chegada ou entre o texto de chegada e outras traduções de textos do mesmo tipo. São formas explícitas de manipulação textual e podem ser observadas directamente no produto da tradução, em comparação com o texto de partida. São orientadas para um objectivo (obedecer a normas de tradução) e têm como ponto de partida problemas de tradução.

Chesterman também estabelece uma distinção entre estratégias globais e locais. Como exemplos de estratégias globais, o autor menciona a decisão inicial do tradutor acerca da relação mais apropriada entre o texto de partida e o texto de chegada, acerca do grau de liberdade com que vai traduzir e dos tipos de semelhança intertextual aos quais deve dar prioridade. Decisões sobre a reprodução de dialectos presentes no texto de partida ou a modernização de um texto mais antigo são também deste nível. As estratégias locais, por sua vez, situam-se a um nível mais específico e visam responder a perguntas do tipo “como traduzir esta estrutura/ideia/item?” (Chesterman 2016, 88)

No que diz respeito à questão da consciência, Chesterman classifica as estratégias como potencialmente conscientes. Considera, porém, que o facto de uma estratégia ser de facto consciente ou inconsciente, para um certo tradutor num determinado momento, dependerá provavelmente da experiência que o mesmo tem. Assim, um tradutor muito experiente recorrerá a estratégias de forma mais automatizada (ou seja, menos consciente), devido à muita prática que já teve, do que um tradutor inexperiente.

Chesterman divide as suas estratégias em três grupos: estratégias sintácticas/gramaticais (G); estratégias semânticas (S) e estratégias pragmáticas (Pr). Não deixa, contudo, de reconhecer

que estes grupos se sobrepõem, em certa medida. Com efeito, as estratégias pragmáticas envolvem, normalmente, estratégias semânticas e sintáticas, também.

2.5.1 Estratégias Sintáticas (G)

Segundo Chesterman, estas estratégias envolvem mudanças meramente sintáticas, isto é, manipulam principalmente a forma do texto. O autor observa ainda que mudanças maiores costumam envolver, naturalmente, mudanças mais pequenas.

2.5.1.1 G1: Tradução literal

Chesterman define esta estratégia como a tradução mais próxima da forma original, sem deixar de ser gramatical. Refere também que alguns teóricos (como Newmark e Vinay e Darbelnet) vêem esta estratégia como a estratégia padrão. Segundo esta perspectiva, o tradutor só deve desviar-se da tradução literal se esta não funcionar por algum motivo.

Exemplo:

Texto de partida: She wants to see him, but he doesn't want to see her.

Texto de chegada: Ela quer vê-lo, mas ele não quer vê-la.

2.5.1.2 G2: Empréstimo, calque

Esta estratégia inclui tanto o empréstimo de palavras como de sintagmas. Tal como as outras estratégias de Chesterman, refere-se a escolhas intencionais e não à influência inconsciente da língua de partida. Um dos exemplos dados por Chesterman é a adopção, por parte de uma companhia aérea austríaca, do nome inglês *Austrian Airlines* como nome oficial. Neste caso, pode deduzir-se que o empréstimo se deve à maior visibilidade e alcance que o nome inglês tem, em comparação com o mesmo nome em alemão. Uma vez que o inglês é a língua franca, é natural que seja mais vantajoso, em termos comerciais e de *marketing*, que o nome da empresa esteja nessa língua.

Outros exemplos são o calque de “Übermensch”, em alemão, para “Super-Man”, em inglês, e a expressão inglesa “the man in the street” para “l’homme dans la rue”, em francês. Chesterman menciona ainda a observação feita por Newmark (1988, 84) de que a estratégia do calque é usada com frequência na tradução de nomes de organizações internacionais; “Communauté Économique Européenne” para “European Economic Community”, por exemplo.

Como refere Chesterman, uma variante desta estratégia é aquilo a que Anthony Pym (1992, 76) chama “dupla apresentação”, o que consiste em incluir a palavra ou expressão tanto na língua de partida como na língua de chegada no texto de chegada, de modo que uma funciona como explicação da outra (Pym 1992, 76 *apud* Chesterman 2016, 92).

2.5.1.3 G3: Transposição

Esta estratégia, cuja designação Chesterman recupera de Vinay e Darbelnet, engloba qualquer mudança de classe de palavras, e.g. de nome para verbo, ou de adjetivo para advérbio. Chesterman observa que esta estratégia também costuma envolver mudanças estruturais, mas que é útil isolar a mudança de classe de palavras como objecto de interesse em si mesma.

Exemplos:

Texto de partida: This can be easily done. (advérbio)

Texto de chegada: Isto é fácil de fazer. (adjectivo)

Texto de partida: Manchester United managed a 2-0 victory over Arsenal. (nome)

Texto de chegada: O Manchester United conseguiu vencer o Arsenal por 2-0. (verbo)

2.5.1.4 G4: Mudança de unidade

Chesterman considera as seguintes unidades: morfema, palavra, sintagma, oração, frase e parágrafo. A mudança de unidade consiste em traduzir uma unidade do texto de partida por uma unidade diferente no texto de chegada.

Exemplos:

Texto de partida: The boy who has blond hair.

Texto de chegada: O rapaz loiro.

(A oração subordinada relativa do texto de partida é substituída por um adjectivo)

2.5.1.5 G5: Mudança da estrutura sintagmática

Esta estratégia, ou grupo de estratégias, engloba várias alterações ao nível do sintagma, incluindo mudanças de número, definição e modificação, no sintagma nominal, e de pessoa, tempo e modo no sintagma verbal. A unidade em si pode continuar a mesma, ou seja, um sintagma nominal do texto de partida pode corresponder a um sintagma nominal no texto de chegada, embora a sua estrutura interna mude.

Exemplos:

Texto de partida: I am not ready to have children.

Texto de chegada: Não estou pronto para ter um filho.

(O substantivo no plural do texto de partida passa a singular no texto de chegada)

2.5.1.6 G6: Mudança da estrutura oracional

Aqui incluem-se alterações relativas à estrutura da oração em termos dos sintagmas que a constituem, tais como alterações da ordem dos constituintes (sujeito, verbo, complementos, etc.), alterações da voz (activa vs. passiva), estrutura finita vs. não finita, transitiva vs. intransitiva, etc.

Exemplo:

Texto de partida: Fizeram-se muitas mudanças nos últimos dois anos.

Texto de chegada: Many changes have been made in the past two years.

(A voz activa do texto de partida passa a voz passiva no texto de chegada)

2.5.1.7 G7: Mudança da estrutura da frase

Este grupo de estratégias afecta a estrutura da frase no que respeita às orações que a constituem. Nele se incluem mudanças entre oração principal e oração subordinada e mudanças do tipo de oração subordinada.

Exemplos:

Texto de partida: He was looking for the keys, but he couldn't find them.

Texto de chegada: Ele não conseguiu encontrar as chaves de que estava à procura.

2.5.1.8 G8: Mudança de coesão

As mudanças de coesão afectam referências intratextuais, elipses, substituições, pronominalizações, repetições ou o uso de conectores de vários tipos.

Exemplo:

Texto de partida: The present situation is complicated.

Texto de chegada: Esta situação é complicada.

(A referência à actualidade da situação, que é feita, no texto de partida, através de artigo definido + adjectivo, é feita através do determinante demonstrativo, no texto de chegada)

2.5.1.9 G9: Mudança de nível (linguístico)

Ao falar de níveis, Chesterman refere-se à fonologia, morfologia, sintaxe e léxico. Numa mudança de nível, o modo de expressão de um item em particular é transferido de um nível para outro. Aqui, o tipo de línguas em questão (se se trata de línguas mais analíticas ou aglutinativas, por exemplo) é um factor com bastante influência. Chesterman destaca ainda a importância da entoação: em algumas línguas, como o inglês (ou o português), esta pode expressar a função comunicativa (pode indicar se uma frase é usada para fazer uma pergunta, por exemplo), ao passo que outras línguas, como o finlandês, expressam o mesmo através da morfologia, ou da ordem das palavras, como é o caso do alemão.

Exemplos:

Texto de partida: Can you step aside, please?

Texto de chegada: Com licença.

(Enquanto no texto de partida o sentido de pedido é expresso através da sintaxe, com o uso de uma estrutura interrogativa, juntamente com o item lexical “please”, no texto de chegada esse sentido é veiculado apenas através do léxico, isto é, do significado da expressão “com licença”)

2.5.1.10 G10: mudança de esquema

Este tipo de estratégia refere-se às mudanças que podem ocorrer na tradução de esquemas retóricos como paralelismos, repetições, aliterações, ritmo métrico, etc. Inicialmente, o tradutor pode escolher entre quatro alternativas básicas.

(a) Texto de partida: Esquema X – Texto de chegada: Esquema X

Exemplo:

Texto de partida: This is a time of hope, a time of change, a time of discovery.

Texto de chegada: Este é um tempo de esperança, um tempo de mudança, um tempo de descoberta.

(O texto de chegada mantém a repetição existente no texto de partida)

(b) Texto de partida: Esquema X – Texto de chegada: Esquema Y

Exemplo:

Texto de partida: The time that ticks till there is nothing left.

Texto de chegada: O tempo que passa e passa até não restar nada.

(A aliteração do texto de partida é substituída pela repetição lexical no texto de chegada. Perde-se a sensação sonora que remete para os ponteiros do relógio, criada, no texto de partida, pela aliteração do som “t”, mas mantém-se a ideia de que o tempo não pára, graças à repetição do verbo “passar”)

(c) Texto de partida: Esquema X – Texto de chegada: Sem esquema

Exemplo:

Texto de partida: Stand up and say something.

Texto de chegada: Levanta-te e diz alguma coisa.

(A aliteração do texto de partida é abandonada no texto de chegada)

(d) Texto de partida: Sem esquema – Texto de chegada: Esquema X

Exemplo:

Texto de partida: There are good and bad people.

Texto de chegada: Há pessoas boas. Há pessoas más.

(A frase do texto de partida é traduzida por duas frases com estruturas idênticas, que constituem um paralelismo.)

2.5.2 Estratégias semânticas (S)

Neste grupo, Chesterman inclui mudanças relacionadas sobretudo com a semântica lexical, embora também aborde aspectos como a ênfase. Estas estratégias manipulam nuances de significado e várias delas têm origem no conceito de modulação de Vinay e Darbelnet.

2.5.2.1 S1: sinonímia

Esta estratégia consiste na selecção de um sinónimo ou quase sinónimo em vez do equivalente mais óbvio para, por exemplo, evitar repetições.

Exemplos:

Texto de partida: They reached an agreement.

Texto de chegada: Eles chegaram a um entendimento.

Texto de partida: It was a verbal agreement.

Texto de chegada: Era um acordo verbal.

2.5.2.2 S2: antonímia

Consiste na utilização de um antónimo em combinação com um elemento negativo.

Exemplos:

Texto de partida: He was unable to tell her the truth.

Texto de chegada: Ele não era capaz de lhe contar a verdade.

Texto de partida: It is a difficult task.

Texto de chegada: Não é uma tarefa fácil.

2.5.2.3 S3: hiponímia (e hiperonímia)

O recurso a hipónimos ou hiperónimos, em tradução, é muito frequente. Esta estratégia consiste em traduzir um termo por outro cujo referente pertença à mesma classe, ou conjunto de entidades, mas seja mais geral (hiperónimo) ou específico (hipónimo). Assim, se considerarmos a classe dos automóveis, por exemplo, “Mercedes” (entendido como carro da marca Mercedes) é um hipónimo de “automóvel”, enquanto que “automóvel” é um hiperónimo de “Mercedes”, “Audi”, “descapotável”, etc. Chesterman divide esta estratégia em três subclasses:

(a) Texto de partida: Hiperónimo – Texto de chegada: Hipónimo

Exemplo:

Texto de partida: I didn't like the meal.

Texto de chegada: Não gostei do almoço.

(b) Texto de partida: Hipónimo – Texto de chegada: Hiperónimo

Exemplo:

Texto de partida: The government should invest more in public schools. (EUA)

Texto de chegada: O governo devia investir mais no ensino público.

(c) Texto de partida: Hipónimo X – Texto de chegada: Hipónimo Y (do mesmo hiperónimo/conjunto)

Exemplo:

Texto de partida: He's fat because he drinks ten cans of Mountain Dew a day.

Texto de chegada: Ele está gordo porque bebe dez latas de Coca-Cola por dia.

2.5.2.4 S4: opostos

Esta estratégia consiste em traduzir uma expressão por outra que expressa a mesma situação, mas a partir de um ponto de vista oposto, como é o caso dos verbos “comprar” e “vender”.

Exemplos:

Texto de partida: He managed to sell his old car.

Texto de chegada: Ele conseguiu que lhe comprassem o carro velho.

Texto de partida: Vader is Luke's father.

Texto de chegada: Luke é filho de Vader.

2.5.2.5 S5: mudança de (grau de) abstracção

Consiste em substituir uma palavra ou expressão por outra mais concreta ou mais abstracta.

Exemplos:

Texto de partida: He is gone.

Texto de chegada: Ele morreu.

2.5.2.6 S6: mudança de distribuição

Esta estratégia envolve a distribuição do mesmo conteúdo semântico por mais (expansão) ou menos (compressão) itens.

Exemplos:

Texto de partida: Benfica have won the cup.

Texto de chegada: O Benfica conseguiu assegurar a conquista da taça. (expansão)

Texto de partida: She chose not to say anything.

Texto de chegada: Ficou calada. (compressão)

2.5.2.7 S7: mudança de ênfase

Esta estratégia consiste na adição, redução ou alteração da ênfase ou foco temático do texto de partida.

Exemplos:

Texto de partida: It was a great goal.

Texto de chegada: Foi um golo fantástico.

Texto de partida: He is not afraid of death.

Texto de chegada: A morte não o assusta.

2.5.2.8 S8: paráfrase

A paráfrase resulta num texto de chegada que pode ser considerado uma versão livre e, em alguns contextos, não totalmente traduzida. O tradutor tende a dar menos importância aos componentes semânticos ao nível do lexema e a preocupar-se mais em preservar o sentido pragmático do texto de partida. Esta estratégia é tipicamente utilizada na tradução de expressões idiomáticas para as quais não existe nenhum equivalente na língua de chegada.

Exemplos:

Texto de partida: Neither team dominated the match.

Texto de chegada: O jogo foi equilibrado.

Texto de partida: Elvis has left the building.

Texto de chegada: O espectáculo acabou.

2.5.2.9 S9: mudança de tropo

Esta estratégia, ou conjunto de estratégias, aplica-se à tradução de figuras de estilo da mesma forma que a estratégia G10 se aplica à tradução de esquemas. Assim, Chesterman divide esta estratégia em quatro subclasses:

(a) Texto de partida: Figura de estilo X – Texto de chegada: Figura de estilo X

Exemplos:

Texto de partida: She has a heart of stone.

Texto de chegada: Ela tem um coração de pedra.

Texto de partida: Amor é fogo que arde sem se ver.

Texto de chegada: Love is a fire that burns unseen.

(b) Texto de partida: Figura de estilo X – Texto de chegada: Figura de estilo Y

Exemplo:

Texto de partida: Life is like a box of chocolates. (comparação)

Texto de chegada: A vida é uma caixinha de surpresas. (metáfora)

(c) Texto de partida: Figura de estilo X – Texto de chegada: Sem figura de estilo

Exemplo:

Texto de partida: She is cute, but not really my cup of tea.

Texto de chegada: Ela é bonita, mas não faz o meu tipo.

(d) Texto de partida: Sem figura de estilo – Texto de chegada: Figura de estilo

Exemplo:

Texto de partida: They almost did it.

Texto de chegada: Morreram na praia.

2.5.2.10 S10: Outras mudanças semânticas

Estas incluem modulações de vários tipos, como mudanças de sentido físico ou de direcção deíctica.

Mudança de sentido físico:

Exemplo:

Texto de partida: It is not a visible change. (visão)

Texto de chegada: Não é uma mudança palpável. (tacto)

Mudança de direcção deíctica:

Exemplo:

Texto de partida: People from here are usually really nice.

Texto de chegada: As pessoas de lá costumam ser muito simpáticas.

2.5.3 Estratégias pragmáticas (Pr)

Chesterman define as estratégias pragmáticas como aquelas que se relacionam, primeiramente, com a selecção de informação no texto de chegada, selecção essa que é

determinada pelo perfil que o tradutor constrói dos potenciais destinatários da sua tradução. Estas estratégias tendem a envolver mudanças maiores em relação ao texto de partida e também englobam, normalmente, alterações sintáticas e semânticas. Segundo Chesterman, se as estratégias sintáticas manipulam a forma e as estratégias semânticas manipulam o significado, pode dizer-se que as estratégias pragmáticas manipulam a própria mensagem do texto de partida. O autor nota também que as estratégias deste tipo resultam frequentemente das decisões globais que o tradutor toma acerca da maneira mais apropriada de traduzir o texto no seu todo.

2.5.3.1 Pr1: Filtragem cultural

Esta estratégia, também referida como naturalização, domesticação ou adaptação, descreve a maneira como itens da língua de partida, em particular itens específicos da cultura de partida, são traduzidos por equivalentes culturais ou funcionais da língua de chegada, de modo a obedecerem às normas desta última. Ao procedimento inverso, através do qual itens desse tipo não são adaptados, mas sim adoptados ou transferidos directamente para a língua de chegada, costuma dar-se o nome de (entre outros) “estrangeirização”.

Exemplos:

Texto de partida: Uncle Scrooge

Texto de chegada: Tio Patinhas

(O personagem da Disney foi inspirado em Ebenezer Scrooge, de *A Christmas Carol*, de Charles Dickens, do qual herdou o nome. Esta associação, contudo, não é tão identificável fora da cultura anglófona. Assim, o nome foi “domesticado”, tendo sido escolhido um diminutivo como substituto, provavelmente com o intuito de fazer com que o público da cultura de chegada sentisse uma maior empatia pelo personagem)

Texto de partida: Batman

Texto de chegada: Batman

(Ao contrário do que acontece com a maioria dos super-heróis, como o Homem-Aranha ou o Super-Homem, por exemplo, cujos nomes foram adaptados ao português, a estratégia utilizada na tradução do nome do Batman foi a estrangeirização)

2.5.3.2 Pr2: Mudança do grau de explicitação

Esta mudança pode ser no sentido de um texto de chegada mais explícito (explicitação) ou mais implícito (implicação), em comparação com o texto de partida. A explicitação é considerada uma das estratégias de tradução mais comuns e ocorre quando um tradutor acrescenta explicitamente informação ao texto de chegada que só está implícita no texto de partida.

Exemplos:

Texto de partida: The articles which you order will be sent to you by post.

Texto de chegada: Os artigos que encomendar serão enviados por correio para a sua morada.

(Neste caso, o tradutor opta por explicitar a informação de que a encomenda será enviada para a morada da pessoa, informação essa que, no texto de partida, se encontra implícita)

Texto de partida: The articles which you order will be sent by post to your address.

Texto de chegada: Os artigos que encomendar ser-lhe-ão enviados por correio.

(O tradutor pode, inversamente, optar por omitir “to your address”, por considerar que essa informação pode ser inferida a partir da expressão “por correio”. Neste caso, estamos perante uma implicação)

2.5.3.3 Pr3: Mudança de informação

Consiste tanto na adição de informação nova que é considerada relevante para o público-alvo do texto de chegada, mas que não está presente no texto de partida, como na omissão de informação constante no texto de partida que é considerada irrelevante. Ao contrário do que

acontece com a estratégia de implicação, a informação omitida desta forma não pode ser subsequentemente inferida.

Exemplos:

Texto de partida: Paul used to play the balalaika.

Texto de chegada: O Paul tocava balalaica, um instrumento de cordas russo.

(O tradutor entende que os leitores do texto de chegada podem não saber o que é uma balalaica e opta por acrescentar informação, para descrever brevemente o instrumento)

Texto de partida: John always ordered a “francesinha”, a Portuguese sandwich made with bread, ham, fresh sausage, steak or roast meat and covered with melted cheese and a hot thick tomato and beer sauce served with French fries.

Texto de chegada: O John pedia sempre uma francesinha.

(O texto de partida contém informação explicativa que se destina a um público que não está, provavelmente, familiarizado com a gastronomia portuguesa. Ao traduzi-lo para português, para um público português, o tradutor pressupõe que os leitores saibam o que é uma francesinha, e opta por omitir essa descrição)

2.5.3.4 Pr4: Mudança interpessoal

Esta estratégia actua ao nível do estilo geral do texto. Altera o grau de formalidade, o grau de emotividade e envolvimento, o nível de especialidade do léxico; tudo o que envolva uma mudança na relação entre texto, autor e leitor.

Exemplo:

Texto de partida: Could you please help me, dear?

Texto de chegada: Ajudas-me?

(O texto de chegada, ao omitir o verbo “can” e a palavra “please”, reduz bastante o grau de formalidade do pedido. Além disso, ao suprimir o adjectivo “dear”, o grau de envolvimento entre os interlocutores torna-se, aparentemente, menos elevado)

2.5.3.5 Pr5: Mudança ilocutória

As mudanças ilocutórias (ou mudanças de actos de fala) estão normalmente ligadas a outras estratégias. Mudar o modo de um verbo do indicativo para o imperativo (cf. G5), por exemplo, implica uma mudança ilocutória de declaração para pedido ou ordem. Outras mudanças deste género podem envolver, por exemplo, o uso de perguntas retóricas.

Exemplo:

Texto de partida: His dream is to be the best writer of all time.

Texto de chegada: O sonho dele? Ser o melhor escritor de todos os tempos.

(A tradução introduz uma pergunta retórica, de modo a produzir um efeito mais dialogal.)

2.5.3.6 Pr6: Mudança de coerência

Enquanto a estratégia de mudança de coesão (G8) está relacionada com os marcadores formais de coesão textual, a mudança de coerência diz respeito à disposição lógica da informação do texto, ao nível das ideias. Esta estratégia pode consistir, por exemplo, em mudar a maneira como o texto está dividido em parágrafos. O tradutor pode optar por ter um único parágrafo onde, no texto de partida, existiam dois, dando assim outra organização lógica ao texto.

2.5.3.7 Pr7: Tradução parcial

Esta estratégia inclui qualquer tipo de tradução parcial, tal como a tradução resumida, a transcrição, a tradução de sons, etc. Chesterman refere o exemplo clássico das traduções simbolistas de textos literários, tais como a seguinte:

Texto de partida: My heart leaps up when I behold
A rainbow in the sky. (Wordsworth)

Texto de chegada: Mai hart lieb zapfen eibe hold
er renn bohr in see kai. (Jandl)

(Jandl procurou reproduzir, respeitando a estrutura da língua alemã, os sons das palavras inglesas do poema original de Wordsworth)

2.5.3.8 Pr8: Mudança de visibilidade

Consiste em chamar a atenção do leitor para a presença do tradutor, através da introdução de notas de tradutor ou comentários entre parênteses, por exemplo. O tradutor deixa, assim, de ser “invisível” e passa a colocar-se, explicitamente, entre o leitor e o autor do texto de partida.

2.5.3.9 Pr9: Transedição

Este termo sugerido por Stetting (1989) designa as reedições muitas vezes drásticas que os tradutores se vêem forçados a fazer quando se deparam com textos originais mal escritos.

2.5.3.10 Pr10: Outras mudanças pragmáticas

Chesterman menciona ainda questões como a alteração de aspectos relacionados com a apresentação gráfica do texto e a escolha do dialecto ou variedade nacional da língua de chegada. O tradutor dos textos da companhia aérea usados por Chesterman a título de exemplo optou por traduzir do alemão para inglês americano, presumivelmente por questões relacionadas com a política da empresa.

2.6 As técnicas de Molina e Hurtado Albir (2002)

No artigo “Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach”, Molina e Hurtado Albir analisam e revêem algumas das classificações existentes de técnicas de tradução e apontam para a instabilidade terminológica e conceptual que evidenciam. De seguida, propõem a sua definição de técnicas de tradução, distinguindo-as de métodos de tradução e de estratégias de tradução. Por fim, apresentam uma classificação de técnicas de tradução testada

num estudo da tradução de elementos culturais em traduções árabes da obra *Cem Anos de Solidão*, de Gabriel García Márquez.

De acordo com Molina e Hurtado Albir, a confusão existente em torno da ideia de técnica de tradução deve-se a uma sobreposição de termos. Não só o mesmo conceito é expresso através de termos diferentes (estratégia de tradução, procedimento de tradução, etc.), como as próprias técnicas podem ter o mesmo nome e referir conceitos diferentes, para autores diferentes. Os autores atribuem a origem desta confusão à proposta de Vinay e Darbelnet (1958), por estes terem apresentado os seus procedimentos (“procédés”) como “uma descrição dos caminhos abertos ao longo do processo de tradução” (Molina e Hurtado Albir 2002, 506), quando, na verdade, eles não são apresentados dessa forma, mas sim como o resultado final dessas decisões. Molina e Hurtado Albir afirmam ainda que Vinay e Darbelnet não estabeleceram uma distinção entre estratégias que afectam o texto no seu todo e estratégias que se referem a unidades mais pequenas, e consideram que o subtítulo da obra destes autores, *Méthode de traduction*, também contribuiu para a confusão terminológica.

Em resposta a estes problemas, Molina e Hurtado Albir distinguem métodos, estratégias e técnicas de tradução, propondo uma definição para cada uma destas categorias. Assim, método de tradução refere-se à maneira como um processo de tradução em particular é desenvolvido em termos do objectivo do tradutor, ou seja, é uma opção global que afecta o texto no seu todo. Por conseguinte, cada solução que o tradutor escolhe durante o processo de tradução responde a essa opção global e o método de tradução, por sua vez, afecta a maneira como as micro-unidades do texto são traduzidas: as técnicas de tradução. Deste modo, se o objectivo do tradutor (ou seja, o método por que opta) for produzir uma versão “estrangeirizada”, o empréstimo será uma das técnicas usadas com maior frequência. Quando se trata de distinguir entre estratégias e técnicas, os autores afirmam que estas, embora estejam ambas presentes na resolução de problemas de tradução, se situam em planos diferentes. Para Molina e Hurtado Albir, as estratégias são os procedimentos (conscientes ou inconscientes, verbais ou não-verbais) usados pelo tradutor para resolver problemas que surgem durante o processo de tradução, e são aplicadas com um objectivo específico em mente. Os tradutores usam estratégias de compreensão (distinguir ideias principais de ideias secundárias, estabelecer

relações conceptuais, procurar informação, por exemplo) e de reformulação (paráfrase, retradução, leitura em voz alta, evitar palavras demasiado próximas do original). Molina e Hurtado Albir consideram que as estratégias abrem o caminho para o tradutor encontrar uma solução adequada para uma unidade de tradução, solução essa que é materializada mediante a utilização de uma técnica de tradução específica. Por outras palavras, as estratégias fazem parte do processo de resolução de problemas, ao passo que as técnicas dizem respeito ao resultado. As autoras notam, contudo, que certos mecanismos podem funcionar como estratégias e como técnicas. Uma paráfrase pode ser usada como uma estratégia de reformulação e resultar, por sua vez, numa técnica de amplificação.

Neste artigo, Molina e Hurtado Albir destacam ainda a natureza dinâmica da tradução. Para defenderem esta dimensão dinâmica da tradução, as autoras afirmam que uma técnica é o resultado de uma escolha feita por um tradutor e que a sua validade depende de várias questões relacionadas com o contexto, o propósito da tradução, as expectativas do público, entre outras. Assim, uma técnica deve ser sempre avaliada dentro de um contexto particular e nunca considerada boa ou má em si mesma. Alguns aspectos a ter em consideração ao analisar técnicas de tradução serão:

- 1) O género textual (carta de reclamação, contrato, etc.)
- 2) O tipo de tradução (técnica, literária, audiovisual, etc.)
- 3) O modo de tradução (tradução escrita, interpretação simultânea ou consecutiva, etc.)
- 4) O propósito da tradução e as características do público-alvo
- 5) O método escolhido (interpretativo-comunicativo, etc.)

Por último, Molina e Hurtado Albir propõem a sua própria classificação de técnicas de tradução, que se passa a apresentar.

2.6.1 Amplificação

Consiste na introdução de detalhes que não estão formulados no texto de partida.

Exemplo: acrescentar “o mês de jejum muçulmano” ao nome “Ramadão”.

2.6.2 Empréstimo

Usar uma expressão da língua de partida. Pode ser puro (sem qualquer alteração), como o uso da palavra inglesa “lobby” num texto espanhol, ou naturalizado (para obedecer às regras ortográficas da língua de chegada), como é o caso das palavras “gol” e “fútbol” (em espanhol).

2.6.3 Calque

Tradução literal de uma palavra ou expressão estrangeira. Pode ser lexical ou estrutural.

Exemplo: a tradução inglesa “Normal School” do francês “École normale”.

2.6.4 Compensação

Introdução de um elemento de informação ou de efeito estilístico do texto de partida numa parte diferente do texto de chegada, devido à impossibilidade de o reproduzir na mesma parte.

Exemplo:

Texto de partida:

I was seeking thee, Flathead.

Texto de chegada:

En vérité, c’est bien toi que je cherche, O Tête-Plate.

2.6.5 Descrição

Substituição de um termo ou expressão pela descrição da sua forma ou/e função.

Exemplo: Traduzir a palavra italiana “panetone” por “bolo tradicional italiano que se come na noite de passagem de ano”.

2.6.6 Criação discursiva

Estabelecer uma equivalência temporária totalmente imprevisível e fora do contexto.

Exemplo: O título do filme *Rumble Fish*, que foi traduzido para espanhol como *La ley de la calle*.

2.6.7 Equivalente estabelecido

Utilizar um termo ou expressão reconhecida (por dicionários ou pelo uso corrente da língua) como equivalente na língua de chegada.

Exemplo: Traduzir a expressão inglesa “They are as like as two peas” por “Se parecem como dos gotas de água”, em espanhol.

2.6.8 Generalização

Usar um termo mais geral ou neutro.

Exemplo: Traduzir as palavras francesas “guichet”, “fenêtre” ou “devanture” por “window”, em inglês.

2.6.9 Amplificação linguística

Acrescentar elementos linguísticos. Esta estratégia é frequentemente utilizada em interpretação consecutiva e dobragem.

Exemplo: traduzir a expressão inglesa “no way” por “de ninguna de las maneras”, em vez de usar uma expressão com o mesmo número de palavras, como “en absoluto”, em espanhol.

2.6.10 Compressão linguística

É o oposto da amplificação linguística. Consiste em sintetizar elementos linguísticos no texto de chegada. É uma estratégia frequente na interpretação simultânea e na tradução para legendagem.

Exemplo: traduzir a pergunta “Yes, so what?” por “¿Y?”, em espanhol, em vez de usar uma expressão com o mesmo número de palavras, como “¿Sí, y qué?”.

2.6.11 Tradução literal

Traduzir uma palavra ou expressão palavra por palavra.

Exemplo:

Texto de partida: They are as like as two peas

Texto de chegada: Se parecem como dos guisantes.

2.6.12 Modulação

Mudança de ponto de vista, foco ou categoria cognitiva em relação ao texto de partida. Pode ser lexical ou estrutural.

Exemplo: traduzir “Vais ser pai” por “You are going to have a child”, em vez de “You are going to be a father”.

2.6.13 Particularização

Usar um termo mais preciso ou concreto.

Exemplo: traduzir “window” por “guichet”, em francês.

2.6.14 Redução

Suprimir um item de informação do texto de partida no texto de chegada.

Exemplo: suprimir “the month of fasting” ao traduzir “Ramadan, the month of fasting” para árabe.

2.6.15 Substituição

Trocar elementos linguísticos por elementos paralinguísticos (entoação, gestos) ou vice-versa. Esta estratégia é usada, sobretudo, em interpretação.

Exemplo: traduzir o gesto árabe de pôr a mão no coração por “Obrigado”.

2.6.16 Transposição

Mudança de categoria gramatical.

Exemplo: traduzir “He will soon be back” por “No tardará en venir”, trocando o advérbio “soon” pelo verbo “tardar”.

2.6.17 Variação

Alterar elementos linguísticos ou paralinguísticos que afectem aspectos de variação linguística: mudanças de tom, estilo, sociolecto, dialecto regional, etc.

Exemplo: introduzir ou alterar indicadores dialectais de personagens ao traduzir para teatro.

2.7 As estratégias de tradução de referentes culturais em tradução audiovisual de Díaz-Cintas (2003)

No capítulo 8 da obra *Teoría y práctica de la subtitulación*, publicada em 2003, Jorge Díaz-Cintas enumera aquelas que são, no seu entender, as estratégias mais utilizadas, em tradução audiovisual, na tradução de referentes culturais. Segundo o autor, qualquer programa audiovisual, enquanto produto que representa uma parcela da realidade, encerra em si um conjunto amplo de referências extralinguísticas que são, em maior ou menor grau, familiares para o público de origem, de modo a ter sucesso. Trata-se de alusões culturais que podem referir-se a uma infinidade de áreas (gastronomia, geografia nacional, práticas religiosas, costumes típicos, etc.), o que complica sobremaneira a tarefa do tradutor do audiovisual, já que este muito dificilmente estará familiarizado com todas elas. Esta dificuldade é ainda maior em casos em que o referente cultural não existe simplesmente na cultura de chegada, ou é completamente desconhecido para a maioria dos receptores da tradução. Díaz-Cintas considera que estas “inequivalências” entre sociedades e culturas constituem, possivelmente, os obstáculos mais difíceis de superar, para um tradutor, uma vez que este tem não só de reconhecer e compreender o significado da expressão em questão, mas também de decidir entre deixá-lo tal como está, traduzi-lo de maneira (mais ou menos) literal, ou adaptá-lo por inteiro ao universo cognitivo do público-alvo.

Embora reconheça que não existem directrizes consensuais para a transferência destes elementos e que a estratégia a adoptar dependerá em grande medida da própria expressão a traduzir, do contexto em que esta surge, da natureza do programa, das características do modo de tradução audiovisual (dobragem, sonorização ou legendagem) e do tradutor, Díaz-Cintas baseia-se em propostas feitas por vários autores para apresentar alguns dos procedimentos ou estratégias que mais se utilizam na tradução destes referentes culturais. Entre as propostas que influenciaram esta lista de estratégias destaca-se a de Vinay e Darbelnet (1958), apresentada anteriormente. Com efeito, os procedimentos propostos por aqueles autores são praticamente adoptados por Díaz-Cintas e ligeiramente adaptados para a tradução audiovisual, sem grandes alterações.

Tal como Vinay e Darbelnet, Díaz-Cintas estabelece uma distinção entre procedimentos de tradução directa e procedimentos de tradução oblíqua. Entre os primeiros incluem-se o empréstimo e o calque, enquanto os segundos englobam a explicitação, a transposição, a substituição, a recriação lexical, a compensação, a omissão e a adição.

2.7.1 Empréstimo e calque

Apesar de a noção de **empréstimo** apresentada por Díaz-Cintas ser idêntica à apresentada por Vinay e Darbelnet, é interessante notar que a noção de **calque** é ligeiramente diferente. Díaz-Cintas também define o calque como um empréstimo do conceito e do sintagma da língua de partida, juntamente com a tradução dos elementos que o compõem, mas acrescenta que esta estratégia também é conhecida como tradução literal. Ou seja, o autor considera, aparentemente, que as estratégias a que Vinay e Darbelnet chamaram tradução literal e calque podem ser consideradas uma só.

Exemplos de calque:

Texto de partida:

I'm thinking of running the Boston Marathon.

Legenda: Quizá me apunte al maratón de Boston.

Texto de partida:

Mud wrestling. Is that what you want to hear? Nothing, I'm her editor.

Legenda:

Lucha en el barro, nada, soy su editor.

Segundo Díaz-Cintas, o tradutor optará por uma solução com maior ou menor grau de familiaridade, dependendo de variáveis como a presença do referente no ecrã, o perfil cultural do público-alvo ou o respeito pela integridade referencial do original. No exemplo seguinte, destaca-se a natureza exótica “estrangeirizante” da referência cultural.

Texto de partida:

- Yeah? What's that, there?
- You want? They're jelly doughnuts. You want a jelly doughnut?

Legenda:

- Qué es eso?
- Buñuelos de jalea. /
- ¿Quieres uno?

Em certas ocasiões, o calque directo pode comprometer a compreensão da mensagem. É o que sucede no seguinte exemplo.

Texto de partida:

I was in his apartment, I pressed the number, "last number dialed", and...

Legenda:

Estuve en su apartamento, apreté
"último número marcado" ...

Segundo Díaz-Cintas, à data da publicação da sua obra, o serviço oferecido pelas companhias telefónicas norte-americanas que permite, ao marcar-se um certo número, descobrir qual foi o número que realizou a última chamada recebida, não estava difundido em Espanha, o que podia levar a uma certa confusão por parte do espectador espanhol.

2.7.2 Explicitação

No grupo dos procedimentos de tradução oblíquos encontra-se a **explicitação**, que ocorre quando o tradutor para legendagem opta por trocar o termo original por outro termo da língua de chegada que explicita a natureza do primeiro. Díaz-Cintas divide a estratégia de explicitação em duas "sub-estratégias": a **especificação**, conseguida através da hiponímia, e a **generalização**, conseguida através da hiperonímia.

Exemplos:

Texto de partida:

Yeah, but where are we gonna get it? Madame Tussaud's?

Legenda:

¿Lo sacamos del Museo de Cera?

Texto de partida:

- I'm just a little drunk.

- On Perrier?

Legenda:

- Será que estoy borracho.

- ¿De agua mineral?

2.7.3 Transposição cultural

A **transposição cultural** ocorre quando a mensagem do texto de partida é adaptada às necessidades e realidades que estão mais próximas do público-alvo, por se considerar que este não compreenderia o referente original. Díaz-Cintas observa que este tipo de manipulação do original costuma implicar uma certa atitude etnocêntrica.

Exemplos:

Texto de partida:

We had to share that bed-and-breakfast place.

Legenda:

Tuvimos que ir a un hostal.

Texto de partida:

Right. Do you remember those wonderful cottages?

Legenda:

¿Recuerdas aquellas
maravillosas casitas de campo?

O autor considera que o tradutor para legendagem deve ter cuidado ao recorrer a esta estratégia, pois em alguns casos o uso da mesma pode comprometer a credibilidade da

tradução. Díaz-Cintas refere como exemplo uma cena do filme *The Broken Hearts Club*, em que um dos personagens aceita ceder esperma para a inseminação artificial de uma amiga. Contudo, não consegue concentrar-se na tarefa e justifica-se assim: “Well, the whole *Hustler* oeuvre isn’t exactly helping my cause right now.” A revista *Hustler* é uma revista erótica para homens heterossexuais e o personagem em questão é gay, o que explica a sua falta de vontade. Contudo, a versão espanhola optou por recorrer ao hiperónimo “revista pornográfica”, solução que é, como é evidente, infeliz, pois não explica o motivo pelo qual o personagem não consegue realizar a tarefa a que se propôs. Díaz-Cintas admite, porém, que ao substituir a revista *Hustler* por uma revista espanhola do mesmo tipo o tradutor correria o risco de causar estranheza ao espectador, que dificilmente poderia conciliar o contexto geográfico do filme (EUA) com uma referência dessas. Assim, sugere “Playboy” como alternativa, dado tratar-se de uma revista americana mundialmente conhecida. Díaz-Cintas destaca ainda a dificuldade acrescida que decorre da presença da pista sonora, já que uma tradução que se afaste demasiado do referente que se ouve pode causar estranheza ao espectador.

2.7.4 Substituição

A estratégia de **substituição** é usada sobretudo devido aos limites espaciais inerentes à modalidade da tradução para legendagem. Assim, devido ao limite de caracteres por linha das legendas, o tradutor opta muitas vezes por substituir um elemento de grafia extensa por outro semelhante, mas com menos letras.

A título de exemplo, Díaz-Cintas refere o referente “hollandaise sauce”, cujo equivalente em espanhol “salsa holandesa” é conhecido na cultura de chegada, mas cuja substituição por outro ingrediente, como “leche”, seria aceitável, numa situação em que existe a necessidade de condensar o texto de partida. No entanto, este tipo de solução só será válido caso o referente original não desempenhe um papel importante para a compreensão de parte ou da totalidade do texto de partida, situação em que deve ser mantido no texto de chegada.

2.7.5 Recriação lexical

Quando surgem, no texto de partida, termos ou expressões inventadas, Díaz-Cintas considera que o tradutor tem legitimidade para recorrer também à **recriação lexical** na língua de chegada.

Exemplo:

Texto de partida:

This definitely rates about a 9.0 on my weird shit-o-meter.

Legenda:

Esto se merece un 9
en mi “rarezametro”.

2.7.6 Compensação

Díaz-Cintas refere a **compensação**, mas considera que, em legendagem, a presença simultânea das línguas de partida e de chegada (uma em suporte sonoro, outra em suporte escrito, ou seja, as legendas) torna mais difícil o recurso a esta estratégia. O autor dá o exemplo da impossibilidade de transmitir a referência à cultura judaica subjacente aos termos “schmuck” e “schlep”, numa cena, que é compensada pelo tradutor numa cena posterior, em que essa referência específica se propicia:

Texto de partida:

You know I gotta be up early, tomorrow. I gotta be in temple.

Legenda:

Mañana tengo que
madrugar e ir a la sinagoga.

2.7.7 Omissão e adição

A **omissão**, segundo Díaz-Cintas, é outra das estratégias mais comuns na tradução para legendagem, mais uma vez devido às limitações espaciais próprias da modalidade. Assim,

quando os parâmetros de legendagem assim o obrigarem, o tradutor para legendagem pode recorrer à omissão.

No entanto, a **adição** também pode ser usada na tradução para legendagem. Quando o tradutor considera que a referência a um conceito no texto de partida é algo obscura e pode escapar ao alcance do público-alvo, pode optar por acrescentar material linguístico ao texto de chegada, de modo a facilitar a compreensão da mensagem original. Porém, é claro que, dadas as limitações espaciais já mencionadas, nem sempre é possível recorrer a esta estratégia. Quando usada em situações deste tipo, a adição resulta numa explicitação.

Exemplos:

Texto de partida: Now you can send him to the chair.

Legenda: Podéis mandarle a la silla eléctrica.

Texto de partida: They had my initials on them.

Legenda: Llevaban mis iniciales bordadas.

Díaz-Cintas conclui que as estratégias utilizadas na tradução para legendagem não são muito diferentes das usadas em outros tipos de tradução e que aspectos como a recriação de um determinado ambiente, bem como o grau de conhecimento que se pressupõe que o espectador tem, parecem ser determinantes no momento de o tradutor escolher um tipo de solução para os problemas com que se depara.

2.8 Comparação das várias propostas

À semelhança do que fez Pym (2010, 17), tentei construir uma tabela que comparasse as propostas dos vários autores, acima mencionadas. No caso de algumas estratégias, é possível identificar uma equivalência entre propostas, já que as definições apresentadas pelos autores são bastante semelhantes, ou praticamente iguais. No caso de outras, contudo, essa equivalência não é tão fácil de estabelecer, uma vez que as definições parecem coincidir em alguns pontos e divergir noutros, ou são um pouco vagas. De qualquer forma, esta tabela é apenas uma tentativa de esquematizar as estratégias propostas por cada autor, de modo a

tornar mais visíveis as semelhanças entre elas. Além disso, a tabela permite ainda verificar as adições que foram sendo feitas relativamente à primeira proposta, a de Vinay e Darbelnet, proposta essa que está, no fundo, na base de todas as outras. Por fim, serve ainda para justificar a minha preferência pela proposta de Andrew Chesterman, para o propósito de analisar exemplos concretos de problemas de tradução, no capítulo seguinte. Com efeito, a proposta de Chesterman é a que apresenta um leque mais vasto de estratégias e a que inclui mais mudanças de cariz gramatical/sintático.

Tabela 1 *Comparação das estratégias propostas*

Vinay e Darbelnet (1958)	Andrew Chesterman (1997/2016)	Molina e Hurtado Albir (2002)	Díaz-Cintas (2003)
Empréstimo	Empréstimo/Calque (G2)	Empréstimo	Empréstimo
Calque		Calque	Calque
Tradução literal		Tradução literal	
Transposição	Transposição (G3);	Transposição	
Modulação	Sinonímia (S1); Antonímia (S2); Hiponímia (S3); Opostos (S4)	Modulação	
Equivalência	Paráfrase (S8);		
Adaptação	Filtragem Cultural (Pr1)	Equivalente estabelecido	Transposição cultural
Amplificação	Mudança de distribuição (S6)	Amplificação linguística	Adição
Implicitação	Mudança de grau de explicitação (Pr2)		

Compensação	Compensação	Compensação	Compensação
Explicitação	Mudança de grau de explicitação (Pr2)	Amplificação	Explicitação
Diluição	Mudança de distribuição (S6)		
Particularização	Mudança de grau de abstracção (S5)	Particularização	
Generalização	Mudança de grau de abstracção (S5)	Generalização	
Economia	Mudança de informação (S6)	Compressão linguística; Redução	Omissão
		Substituição	Substituição
			Recriação lexical
		Descrição	
		Variação	
		Criação discursiva	
	Mudança de unidade (G4)		
	Mudança de estrutura sintagmática (G5)		
	Mudança de estrutura oracional (G6)		
	Mudança da estrutura da frase (G7)		
	Mudança de coesão (G8)		

	Mudança de nível linguístico (G9)		
	Mudança de esquema (G10)		
	Mudança de ênfase (S7)		
	Mudança de informação (Pr3)		
	Mudança interpessoal (Pr4)		
	Mudança ilocutória (Pr5)		
	Mudança de coerência (Pr6)		
	Tradução parcial (Pr7)		
	Mudança de visibilidade (Pr8)		
	Transedição (Pr9)		

2.9 Conclusão

Neste capítulo, abordou-se a noção de estratégia de tradução, central para o presente trabalho. Foram mencionadas algumas das questões terminológicas e conceituais relativas a essa noção que ilustram a instabilidade existente em torno da utilização do termo “estratégia”, bem como a definição do conceito que lhe corresponde. A breve apresentação destas questões procurou, assim, não só justificar as diversas designações que os autores apresentados nos pontos seguintes deram às suas estratégias, mas também tornar claro o conceito de estratégias abordado neste trabalho.

A apresentação das propostas de Vinay e Darbelnet, Chesterman, Molina e Hurtado Albir e Díaz-Cintas, por um lado, dá conta de várias tipologias de estratégias de tradução, cada qual com as suas particularidades, mas todas elas com muitos pontos em comum. Podemos verificar, por exemplo, que a maioria das estratégias pode ser aplicada à tradução para legendagem. Com efeito, as estratégias que Díaz-Cintas propõe para a tradução para legendagem pouco diferem das originalmente propostas por Vinay e Darbelnet. Por outro lado, os tipos de estratégias propostos (sobretudo por Chesterman) servem ainda de referência para o trabalho de análise de traduções realizadas ao longo do estágio curricular na Sintagma - Traduções Unipessoal, Lda., apresentado no capítulo que se segue.

3 Estratégias de Tradução em Tradução para Legendagem

Neste capítulo, é apresentada uma selecção de exemplos de problemas de tradução provenientes de algumas das séries ou programas que tive a oportunidade de traduzir e legendar durante o estágio curricular na Sintagma - Traduções Unipessoal, Lda. Cada problema de tradução é alvo de um comentário e de uma análise que consiste na identificação das estratégias de tradução utilizadas na sua resolução e na justificação das mesmas. A selecção dos exemplos foi feita de modo a incluir o maior número possível de estratégias, o que permite demonstrar que as estratégias apresentadas no capítulo 2 podem ser quase todas aplicadas à tradução para legendagem, sem, no entanto, deixar de reflectir a predominância de determinadas estratégias nesta modalidade de tradução audiovisual.

No entanto, a tradução para legendagem possui características próprias que costumam condicionar, em maior ou menor grau, as decisões tomadas pelo tradutor no que diz respeito à aplicação dessas estratégias. De facto, em muitos dos casos apresentados no presente capítulo, essas características tiveram uma influência decisiva nas minhas decisões enquanto tradutor. Por conseguinte, e para que o leitor fique familiarizado com os conceitos que são mencionados na análise desses casos, segue-se uma breve apresentação dessas características.

3.1 Particularidades da tradução para legendagem

Além das dificuldades comuns aos outros tipos de tradução, como a tradução técnica ou literária, a tradução para legendagem possui particularidades que criam, muitas vezes, problemas acrescidos ao tradutor. Isto deve-se, sobretudo, à natureza polissemiótica do texto audiovisual e ao facto de ter de existir sincronia entre o discurso oral do texto de partida e o texto de chegada das legendas. Com efeito, num vídeo, podemos encontrar sinais verbais auditivos (diálogos, canções), sinais verbais visuais (texto no ecrã), sinais não-verbais auditivos (tosse, espirros, ruído, música) e sinais não-verbais visuais (transição de planos e cenas)

(Gottlieb 1998, 245). O receptor do texto audiovisual tem, portanto, muita informação para processar, vinda de várias fontes; ao passo que o leitor de um livro não-ilustrado, por exemplo, tem apenas de processar sinais verbais visuais. Como se isso não bastasse, se o texto audiovisual for traduzido para legendagem, o receptor tem de processar ainda os sinais verbais visuais que são as legendas. Estas devem reproduzir a mensagem veiculada no discurso oral do texto de partida e ser exibidas em sincronia com o mesmo, deixando, contudo, alguma margem de conforto para que o receptor do texto possa processar os restantes sinais, nomeadamente os sinais não-verbais visuais (as imagens), e desfrutar assim da experiência proporcionada pelo conteúdo audiovisual. Para que esse conforto possa ser conseguido, o tradutor deve ter em conta alguns aspectos técnicos fundamentais em legendagem, como a velocidade de leitura (*reading speed*), o número de caracteres por linha (*characters per line*), a duração máxima e mínima das legendas e o intervalo entre legendas. Além disso, deve também procurar dividir o texto em legendas e em linhas de maneira a conseguir uma apresentação sintáctica e logicamente estruturada da mensagem do texto de partida.

Devido a estas características específicas do meio audiovisual, faz sentido que uma tradução para legendagem seja analisada e avaliada de maneira ligeiramente diferente de outros tipos de traduções. As omissões e as paráfrases, por exemplo, são muitas vezes vistas como erros a evitar quando se trata de traduzir textos literários ou técnicos, enquanto que em legendagem são estratégias muito usadas para condensar informação, algo que o tradutor para legendagem deve saber fazer, de modo a alcançar a legibilidade desejável para o texto da legenda. Com efeito, o conceito de equivalência, em tradução para legendagem, tende a ser menos rígido do que nos meios mais convencionais de tradução. Jan Pedersen (2017) defende que, em tradução para legendagem, devido às limitações de tempo e espaço que lhe são próprias, a equivalência que se deve procurar é a equivalência pragmática. Segundo o autor:

“(...) in subtitling, it is not so much what you say, as what you want to communicate that matters. This means that the actual words spoken are not as important as what you intend to get across. The obvious reason for this is that there is not always room to replicate the original utterances, and often it is not a very good idea to do so, as it would affect the readability of the subtitle.” (Pedersen 2017, 218)

Por outras palavras, em tradução para legendagem, o tradutor deve procurar transmitir aquilo que o texto de partida pretende comunicar, em vez de se preocupar em conseguir uma equivalência formal, ao nível da palavra. Se, para garantir a legibilidade do texto da legenda, o tradutor tiver de se desviar do sentido literal das palavras usadas no texto de partida, não deve hesitar em fazê-lo, desde que consiga transferir, tanto quanto possível, a mensagem transmitida pelo texto original.

3.2 Velocidade de leitura

A velocidade de leitura corresponde à quantidade de texto escrito que um leitor consegue ler num determinado tempo. Nos estudos sobre leitura em língua inglesa, a velocidade costuma ser medida em palavras por minuto (*wpm = words per minute*). Em Portugal, contudo, a medição é geralmente feita em caracteres por segundo (*cps = characters per second*). De acordo com Pedersen (2017, 223), foram realizados vários estudos que apontaram os 12 cps como a velocidade de leitura ideal para uma legenda (d'Ydewalle *et al* 1987; Romero-Fresco 2015). Dito de outra forma, estes estudos indicam que, para que um receptor de um texto audiovisual consiga ler as legendas sem perder o restante conteúdo visual não verbal que surge em simultâneo, estas devem poder ser lidas a uma velocidade de 12 caracteres por segundo. No entanto, é possível que receptores de países em que a legendagem é a modalidade preferencial de tradução audiovisual (como é o caso de Portugal) tenham uma velocidade de leitura superior à de países em que a dobragem, por exemplo, é a modalidade predominante (como a Espanha, a França ou a Itália). Com efeito, segundo pude verificar com base nos trabalhos de tradução para legendagem que realizei até agora e ao conversar com profissionais mais experientes nesta modalidade de tradução audiovisual, em Portugal é comum trabalhar-se com velocidades de leitura de 17 ou 18 cps (para adultos). Porém, como referem Díaz-Cintas e Remael (handout de *Subtitling: Training for Trainers*), este parâmetro pode variar consoante o suporte expressivo: televisão, DVD, canal generalista, canal temático, etc. Em última instância, cabe ao cliente definir a velocidade de leitura e os restantes parâmetros que o tradutor deverá respeitar.

Como a selecção de problemas de tradução apresentada neste capítulo poderá demonstrar, a velocidade de leitura é frequentemente um factor determinante nas escolhas de um tradutor para legendagem, que deve dominar um conjunto de estratégias que lhe permitam criar um texto de chegada de legibilidade elevada, adequado à recepção pretendida.

3.3 Número de caracteres por linha e segmentação

Um dos parâmetros também relevante é o número de caracteres por linha. No caso da legendagem aberta, pré-gravada e para um público sem deficiência, as legendas têm no máximo duas linhas e o número máximo de caracteres de cada linha pode variar consoante o meio de exibição (televisão, cinema, etc.). Se a tradução para legendagem for para cinema, por exemplo, um limite de 44 caracteres por linha pode ser considerado aceitável. Porém, se for para televisão, uma linha dessa extensão pode correr o risco de ser cortada, ou seja, de não aparecer na íntegra no ecrã. Tal como a velocidade de leitura, o limite de caracteres por linha tem por objectivo proporcionar uma experiência confortável de leitura e de recepção da peça audiovisual. Além disso, costuma também respeitar-se uma regra que diz que, sempre que as duas linhas de uma legenda tenham uma dimensão diferente, é preferível que a linha superior seja mais breve, de modo a ocultar o mínimo possível a imagem (Ivarsson e Carroll 1998, 2).

Contudo, ao fazer a segmentação interna das legendas, o tradutor deve dar sempre prioridade à estrutura sintáctica, mesmo que isso implique ter uma linha superior mais extensa do que a inferior. Com efeito, a **segmentação**, tanto interna (na mesma legenda) como externa (entre legendas), é outro aspecto de grande importância na tradução para legendagem, já que pode distrair o leitor e aumentar o tempo de que este precisa para ler as legendas, se não for feita de forma adequada. O *Code of Good Subtitling Practice* (Ivarsson e Carroll 1998) dedica vários pontos a esta questão, dos quais podemos destacar dois: (i) o texto deve ser distribuído pelas legendas e pelas linhas de cada legenda em blocos de sentido, ou unidades gramaticais; (ii) cada legenda deve ser sintacticamente independente. Se estas duas regras forem respeitadas, a leitura da legenda será feita com maior conforto, tornando a experiência do espectador mais agradável e fluida.

3.4 Duração das legendas e intervalo entre legendas

A duração das legendas está intimamente associada à noção de velocidade de leitura, uma vez que, quanto mais tempo uma legenda estiver exposta, mais tempo o leitor tem para a ler. Assim, um leitor precisará de mais tempo para ler uma legenda extensa, com duas linhas completas de 37 caracteres, do que uma legenda com uma só palavra. Quando confrontado com uma legenda de curta duração, o tradutor para legendagem deve estar preparado para utilizar estratégias de condensação e omissão, por exemplo, de modo a garantir a legibilidade do texto de chegada. No programa electrónico de legendagem com o qual trabalhei ao longo do estágio, o *Spot 5*, é possível definir uma duração mínima (*minimum duration*), uma duração máxima (*maximum duration*) e uma duração padrão (*default duration*) para as legendas, bem como o intervalo que deve existir entre elas (*default interval*). O intervalo existe devido à ideia de que, caso a mudança de legendas ocorra demasiado depressa (ou seja, caso o intervalo entre as legendas seja demasiado breve ou inexistente), o espectador pode não se aperceber dela, já que o seu cérebro não tem tempo para a processar. Programas como o *Spot* permitem a inserção destes parâmetros e a sua verificação automática, mas os valores de cada parâmetro são definidos pelo cliente, pelo que podem variar consideravelmente. Contudo, a duração mínima de uma legenda costuma ser de 1 segundo e a máxima de 5 segundos. No *Code of Good Subtitling Practice* (1998), Carroll e Ivarsson consideram que uma legenda nunca deve ter menos de 1 segundo ou mais de 7 segundos de duração (a menos que se trate de uma canção) e que o intervalo mínimo entre as legendas deve ser de 4 fotogramas.

Eis a janela do *Spot 5* na qual é possível introduzir os parâmetros acima mencionados:

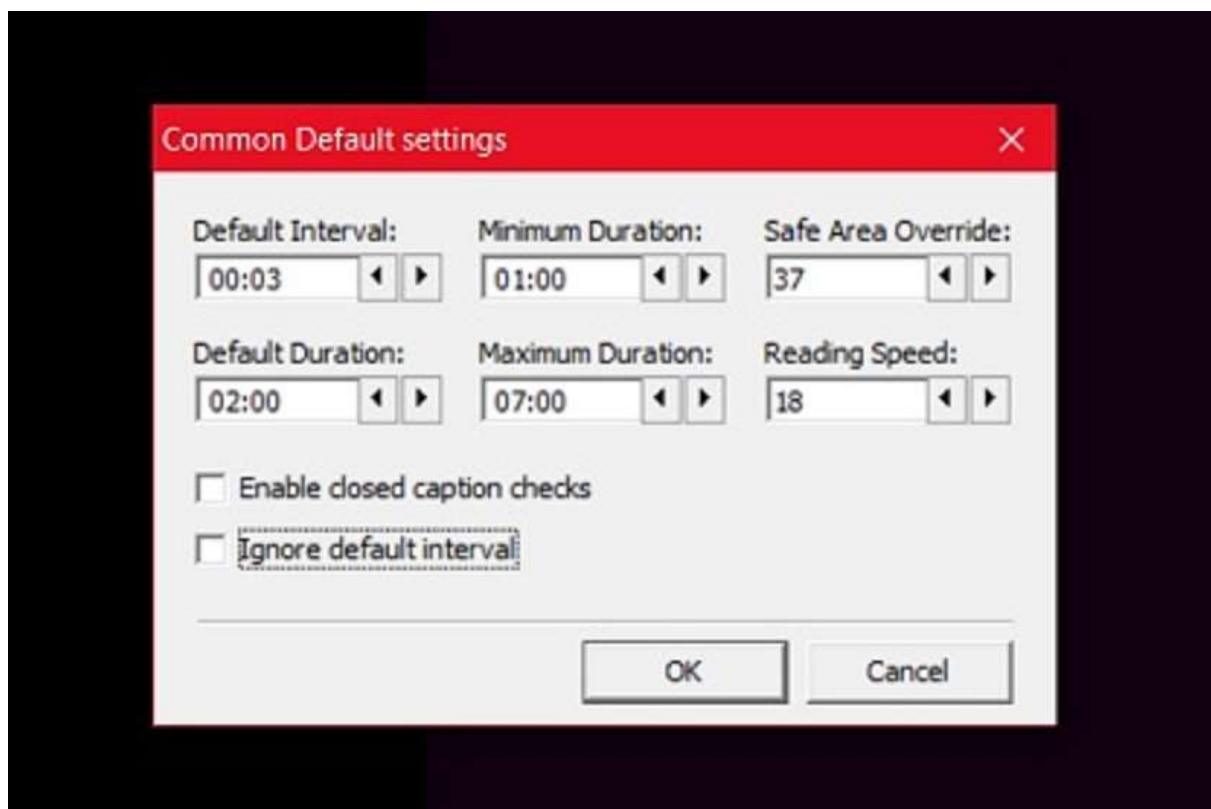


Figura 1. Janela de definições padrão do programa *Spot*

Default Interval – Intervalo entre legendas (em fotogramas)

Minimum Duration - Duração mínima das legendas (em segundos e fotogramas)

Safe Area Override – Limite de caracteres por linha (em número de caracteres, incluindo espaços)

Default Duration – Duração padrão das legendas (em segundos e fotogramas)

Maximum Duration – Duração máxima das legendas (em segundos e fotogramas)

Reading Speed – Velocidade de leitura (em caracteres por segundo)

3.5 O programa electrónico de legendagem: *Spot 5*

Ao longo do estágio na Sintagma - Traduções Unipessoal, Lda, o programa electrónico de legendagem com o qual trabalhei foi o *Spot 5*. Uma vez que o objecto deste trabalho não são as especificidades técnicas da legendagem, não entrarei em grandes detalhes acerca deste programa. Creio, contudo, que é importante apresentá-lo, já que foi a ferramenta que me foi colocada à disposição para traduzir e legendar e, como tal, teve influência no trabalho que realizei. O *Spot* é um programa que tem duas funcionalidades essenciais: processador de texto e legendagem. Ao abrir o programa, o utilizador tem, do lado esquerdo da janela, caixas de texto em branco, que correspondem a legendas, nas quais escreve a sua tradução, como se estivesse a escrever no *Word*, ou em qualquer outro processador de texto comum. O vídeo é exibido no lado direito da janela, e em baixo da janela de vídeo encontram-se os botões de controlo de vídeo, que podem ser activados com o rato. No entanto, de forma a economizar tempo (e tempo é literalmente dinheiro, quando se trata de tradução para legendagem), os utilizadores experientes do *Spot* usam teclas e atalhos de teclado para controlar o vídeo e também para formatar o texto das legendas. Com efeito, um utilizador avançado do programa consegue não só controlar o vídeo com o teclado, mas também fazer a própria marcação dos tempos de entrada e saída das legendas do ar, i.e., a legendagem ou temporização (*spotting*, em inglês) carregando numa só tecla. Com o auxílio da barra de áudio, que se encontra em rodapé, o utilizador pode fazer uma marcação bastante precisa desses tempos, o que se reflecte numa maior qualidade da legendagem.

As funcionalidades do *Spot* são inúmeras, pelo que decidi resumi-las às duas principais, uma vez que o foco do presente trabalho é a tradução para legendagem, e não os aspectos técnicos da legendagem. Em suma, com um bom domínio do *Spot 5*, o tradutor pode trabalhar a um ritmo bastante elevado e conseguir fazer legendagem de elevada qualidade e rigor. Contudo, este domínio requer muita prática e experiência, que dificilmente poderia ser adquirida sem a formação proporcionada por cursos superiores como o Mestrado em Tradução da Faculdade de Letras e a possibilidade de serem completados com estágios curriculares em empresas como a Sintagma - Traduções Unipessoal, Lda. Além disso, não colocando de forma alguma em causa a qualidade do programa *Spot*, este tem um preço bastante elevado, o que o torna pouco

acessível à generalidade dos tradutores em início de carreira. Durante os seminários de Tradução do Audiovisual, já tinha tido a oportunidade de trabalhar com o *Spot 4*. Durante o estágio, trabalhei sempre com a versão 5 do *Spot*, embora já exista a versão 6, que tem novas funcionalidades, sendo uma delas a indicação das mudanças de plano do vídeo na barra de áudio.

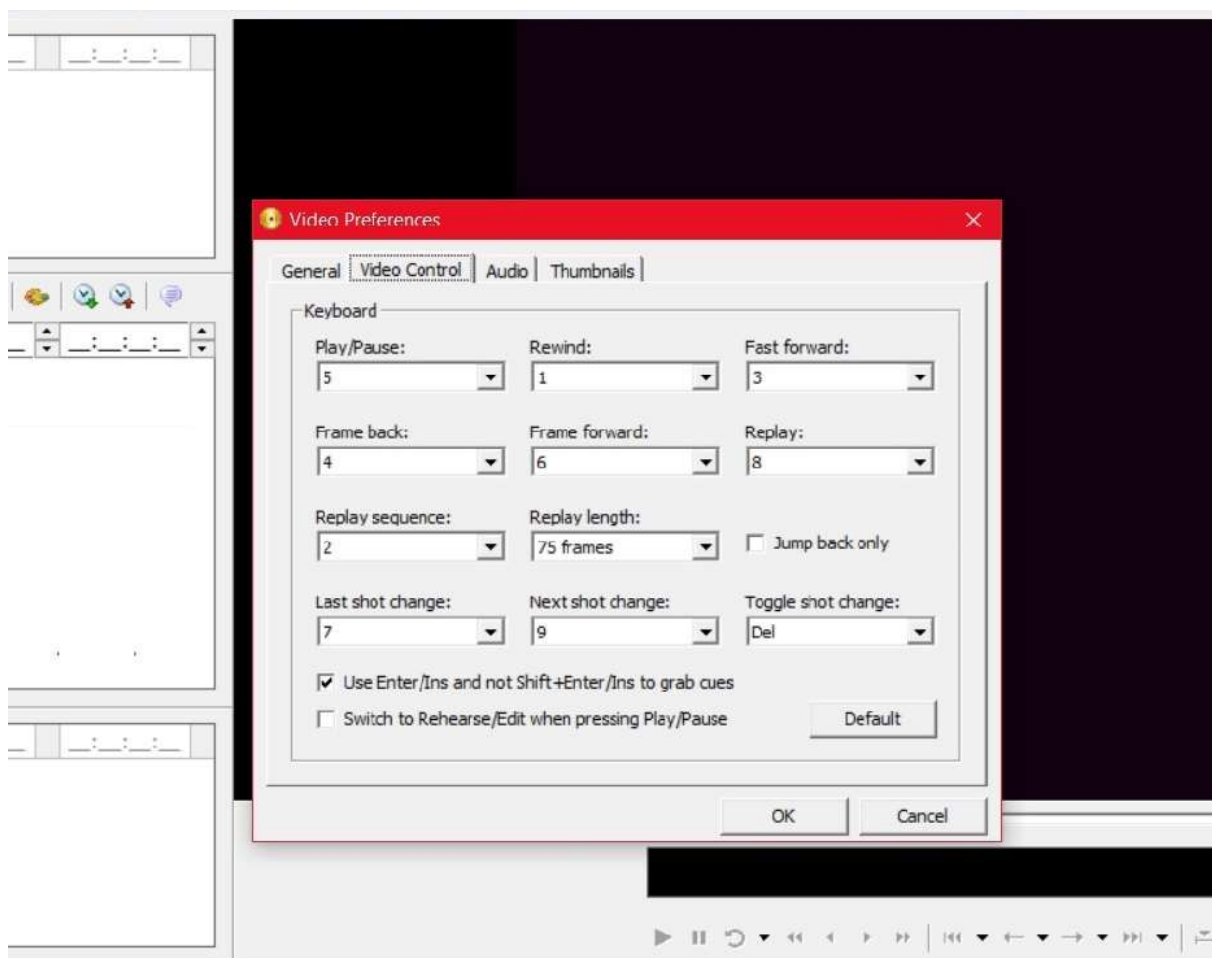


Figura 2. Janela com a indicação das teclas para o controlo do vídeo do programa *Spot*

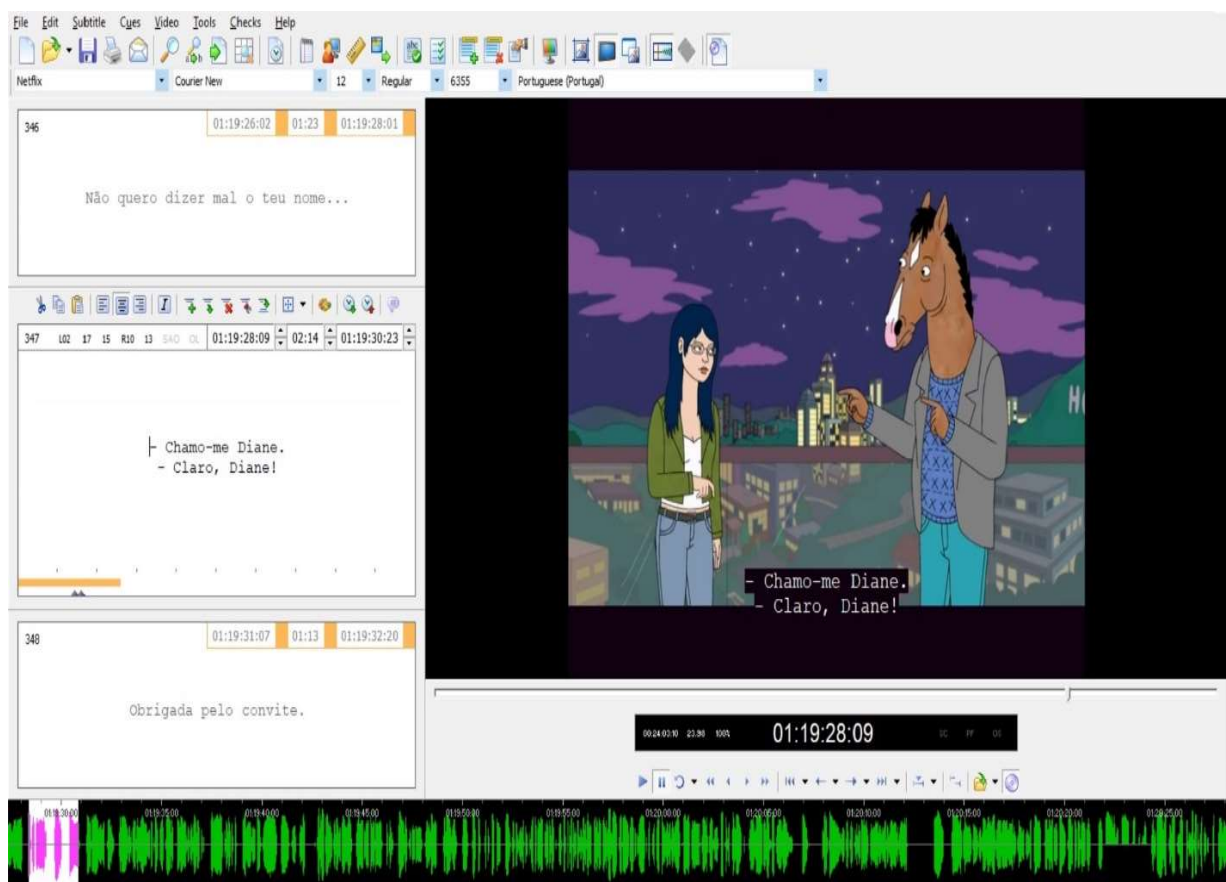


Figura 3. Janela completa do programa Spot, com o vídeo do lado direito, as legendas à esquerda e a barra de áudio em rodapé.

3.6 Aplicação de estratégias de tradução na tradução para legendagem

Ao longo do estágio na Sintagma, traduzi e legendei vários programas e séries e foram vários e de diversa natureza os problemas de tradução com que me deparei. Contudo, no presente trabalho, decidi apresentar apenas os exemplos que me pareceram mais interessantes e relevantes no que diz respeito à aplicação prática de estratégias de tradução. Os exemplos escolhidos foram retirados de quatro programas ou séries: *Spacebar*, *Teen Titans Go!*, *Fear Thy Neighbor* e *Scream*. Cada um destes programas ou séries possui características próprias que acabam, naturalmente, por resultar em problemas de tradução de natureza diferente. Por esse motivo, é feita uma breve descrição de cada um deles, à qual se segue a apresentação e análise dos respectivos exemplos de problemas de tradução.

A análise de cada exemplo segue, sempre que tal é relevante, os seguintes passos: (i) contextualização do exemplo, (ii) identificação do problema de tradução, (iii) identificação da estratégia de tradução usada para o solucionar e (iv) explicação dos motivos que levaram à escolha dessa estratégia. Alguns exemplos podem ser analisados praticamente sem contextualização, enquanto outros necessitam de ser colocados em perspectiva para poderem ser compreendidos e comentados de forma rigorosa, pelo que cada caso recebeu o enquadramento específico que me pareceu mais adequado. No que diz respeito à identificação e análise das estratégias de tradução utilizadas, talvez convenha mencionar que nem sempre optei por identificar e analisar todas as estratégias presentes num exemplo. Como já foi referido, certas alterações ao nível de constituintes maiores, como a oração ou a frase, costumam implicar alterações menores, mais localizadas. Assim, houve casos em que optei por considerar apenas as mudanças de nível mais geral, e outros em que foi feita uma análise mais pormenorizada. Outros houve, ainda, em que não me pareceu relevante analisar determinadas mudanças, quer fosse por já ter seleccionado vários exemplos da mesma estratégia, ou por me parecerem menos relevantes.

3.7 Spacebar

Spacebar é um *talk show* em que os convidados falam sobre videojogos, filmes, livros, entre outros temas relacionados com a chamada cultura pop. O ambiente do programa é descontraído e informal, e é frequente os convidados falarem muito depressa e ao mesmo tempo. Isto dificulta a tarefa do tradutor para legendagem, que tem de perceber qual é a informação mais relevante e distingui-la daquela que pode ser descartada, de modo a respeitar os parâmetros de legendagem impostos pelo cliente e, assim, garantir a desejável legibilidade das legendas. Ao longo do estágio, foi-me pedido que traduzisse e legendasse apenas um episódio deste programa e as dificuldades que surgiram estavam relacionadas, geralmente, com essa necessidade de seleccionar a informação que devia ser mantida. No entanto, nenhum exemplo desse tipo me pareceu interessante ao ponto de constar na selecção de problemas que se segue. Com efeito, o problema de tradução apresentado de seguida é de outra natureza,

e foi seleccionado devido à maior dificuldade que tive em resolvê-lo, bem como à criatividade envolvida na sua resolução.

(1)

Texto de partida:

I will say, without getting into über specifics...

Legenda:

Sem querer entrar na discussão
sobre os taxistas e a Uber...

O exemplo surge num momento em que os convidados e o apresentador estão a ter uma discussão algo acalorada acerca de qual é o melhor meio para contar histórias de vingança. Um deles diz que são os videojogos e os restantes dizem que são os filmes. A frase do exemplo é proferida por um dos convidados, que não parecia querer comprometer-se com uma posição relativamente ao assunto em discussão. Depois disso, o apresentador diz: “Your Uber’s here, actually.” O problema, neste caso, era manter o trocadilho do texto de partida no texto de chegada. Em inglês, “über” é um prefixo de origem alemã que significa “super”, ou “híper” e que se pronuncia de modo semelhante ao nome da empresa Uber, prestadora de serviços de transporte privado urbano. Em português, contudo, a palavra “über” não existe com o sentido de “super” ou “híper”, o que impossibilita a reprodução exacta do trocadilho tal como surge no texto de partida. No entanto, para não se perder a referência à Uber, optei por fazer uma tradução livre. Lembrei-me então da polémica que houve, há uns tempos, acerca da Uber, e da tensão que se gerou entre os funcionários dessa empresa e os taxistas. Lembro-me de que, na altura, o assunto foi tema de conversa e todos pareciam ter uma opinião muito forte a respeito do mesmo, pelo que discussões mais acaloradas eram frequentes. Então, referindo esta polémica em Portugal, e tendo em conta a intenção do convidado que pronunciou a frase, que não queria comprometer-se com nenhum dos pontos de vista, a minha tradução acabou por ser a seguinte: “Sem querer entrar na discussão sobre os taxistas e a Uber...”.

O significado do texto de partida foi alterado: aquilo que o convidado diz efectivamente, no texto original, é que não quer entrar em grandes pormenores, enquanto que o texto de chegada diz que ele não quer tomar uma posição relativamente ao assunto que está a ser debatido. No entanto, esta alteração do significado original pareceu-me justificável, já que o que se pretendia era reproduzir, dentro do possível, era o efeito humorístico do texto de partida, criado pelo trocadilho com a Uber. Não é fácil identificar esta solução com alguma das estratégias propostas no capítulo 2, já que se trata de uma alteração radical tanto da forma como do significado do texto de partida. Porém, julgo que podemos dizer com alguma segurança que se trata de uma mudança do tipo pragmático, uma vez que o que se pretendeu preservar foi o efeito produzido pelo texto de partida. Assim, se considerarmos que esse efeito é apenas parte do todo que é o texto de partida, sendo o resto as palavras que o compõem e a sua estrutura sintáctica, creio que não será descabido dizer que se trata de uma **tradução parcial**.

3.8 Teen Titans Go!

Esta série de animação é centrada nas aventuras da equipa de super-heróis Titans, da DC Comics. Contudo, nesta série, os heróis são adolescentes (daí o nome da série *Teen Titans*) e as aventuras em que embarcam são muitas vezes de natureza infantil e simples. Cada episódio tem, em geral, uma história autónoma e não existe um fio condutor que associe toda a série. Os episódios foram lançados na Netflix aos pares, e cada vídeo de dois episódios tem cerca de 20 minutos. Uma vez que se trata de uma série de animação cujo público alvo são crianças, os parâmetros de legendagem eram ligeiramente distintos dos das restantes séries que traduzi e legendei para a Netflix. A maior diferença era a velocidade de leitura máxima, de 13 caracteres por segundo, em vez do limite de 17 caracteres por segundo das restantes séries, o que me obrigou a recorrer muitas vezes à omissão e à condensação. Outro factor que contribuiu para um maior recurso à condensação e à omissão foram as mudanças de plano. De acordo com os parâmetros de legendagem da Netflix, disponíveis *online*, o tradutor deve evitar, sempre que possível, que as legendas transitem de um plano para outro. Segundo pude perceber, esta regra baseia-se na ideia de que isso prejudica a experiência do espectador. Caso o diálogo se

prolongue de um plano para outro, os tempos de entrada e saída da legenda devem ser ajustados de modo a coincidirem com a mudança de plano, ou a ficarem, pelo menos, a 12 fotogramas de distância da mudança de plano. No entanto, raramente era possível marcar o tempo de saída das legendas 12 fotogramas depois das mudanças de plano, já que era frequente as falas seguintes começarem antes disso. Vi-me, por esse motivo, obrigado a marcar o tempo de saída das legendas no fotograma anterior à mudança, o que resultava, muitas vezes, em legendas com pouca duração e, consequentemente, numa necessidade de usar menos caracteres, de modo a respeitar a velocidade de leitura máxima.

Em termos de criatividade, esta foi provavelmente a série mais exigente e interessante que tive oportunidade de traduzir e legendar. Eram frequentes os trocadilhos e as piadas, que raramente podiam ser traduzidas literalmente e que me levaram a pensar em soluções mais criativas e livres. Considero de especial interesse o caso da personagem Starfire, ao qual decidi dar algum destaque no final desta secção. É ainda de sublinhar o facto de o cliente ter facultado os guiões oficiais de pós-produção dos episódios desta série, que eram bastante completos e precisos. Além de conterem todos os diálogos e texto de ecrã do episódio, apresentavam ainda notas a explicar as palavras ou expressões potencialmente problemáticas para os tradutores de língua estrangeira. Exemplo:

ROBIN

Get to the surface ASAP! And bring lots of shrimp!

i.e. “as soon as possible”

(2)

Texto de partida:

I hate this game. Can we please do something else?

Legenda:

Odeio este jogo.

Podemos fazer outra coisa?

A frase deste exemplo é dita por Cyborg no episódio “Double Trouble”, da primeira temporada, quando ele e Beast Boy estão a brincar aos dinossauros e homens das cavernas, jogo que consiste em Cyborg ser perseguido e engolido por Beast Boy, que está transformado em dinossauro. O problema, neste caso, devia-se ao facto de Cyborg falar muito depressa, o que resultou numa legenda de duração muito curta. Assim, de modo a não exceder a velocidade de leitura, decidi aplicar uma **mudança de informação**, ao omitir a tradução de “please”. Esta omissão, por sua vez, resultou numa diminuição do grau de delicadeza do pedido do texto de partida, pelo que implicou também uma **mudança interpessoal**.

(3)

Texto de partida:

Fueled by your superpowers, behold project B.R.A.I.N.: Brain’s Robotic Indestructible Armor Nexus.

Legendas:

Vejam o projecto BRAIN,
alimentado pelos vossos poderes. /
Besta Robótica Indestrutível com Armas Nucleares.

Este exemplo do episódio “Brian” (episódio 6 da temporada 2) surge numa cena em que o vilão do episódio, The Brain, apresenta a sua nova arma aos heróis, antes de começarem a lutar. A arma é, no fundo, um robô gigante que utiliza como fonte de energia os superpoderes que The Brain roubou aos Teen Titans. Neste caso, o problema era traduzir o nome do robô sem alterar a sigla, já que esta coincide com o nome do vilão, que foi mantido em português. Uma tradução literal resultaria em algo do género: “Nexo de Armadura Robótica e Indestrutível do Brain”, o que corresponderia à sigla “NARIB”. Na verdade, a sigla de “Brain’s Robotic Indestructible Armor Nexus” não é “B.R.A.I.N”, mas sim “B.R.I.A.N”; erro que os jovens heróis apontam de imediato. Mas este erro é uma parte importante do enredo, tal como o título do episódio indica. O episódio chama-se “Brian”, precisamente porque, ao longo do mesmo, o nome do vilão é frequentemente trocado pelos personagens. Uma vez que o episódio tem esse título e que o nome do personagem se mantém igual na tradução para português, pareceu-me que a

decisão mais apropriada seria manter a sigla do texto de partida, de modo a preservar a piada original. Este é um caso claro de equivalência pragmática, já que o que se preserva é o efeito que o texto de partida produz, e não o significado literal das palavras que são usadas.

No que diz respeito às estratégias de tradução aplicadas nestas legendas, para não exceder a velocidade de leitura, recorri, na primeira legenda do exemplo, à **sinonímia**, traduzindo “behold” por “vejam”, em vez do equivalente mais óbvio (e que me parece também mais feliz) “contemplem”, e a uma **mudança de informação**, ao omitir o prefixo “super” de “superpowers”. Relativamente à estratégia usada na tradução da sigla ou acrónimo, creio que se trata de uma **tradução parcial**, uma vez que o que se procurou preservar foram as letras iniciais de cada palavra e o efeito que elas criam, i.e., a sigla ou acrónimo “B.R.I.A.N”.

(4)

Texto de partida:

Has he shown you his pirate booty yet?

Legenda:

Já te mostrou o seu tesouro de pirata?

Este exemplo surge no contexto de um diálogo entre os personagens Raven e Cyborg, que fazem parte dos Teen Titans, no episódio “Pirates” (episódio 3 da temporada 2). Nesse episódio, Raven começa a sair com Aqualad, um personagem que Cyborg desconfia ser um pirata. A frase do exemplo é dita por Cyborg a Raven, depois de esta chegar de um encontro com Aqualad. O problema aqui era manter o trocadilho e o efeito cómico do texto de partida. Em inglês, “booty” significa “pilhagem” ou “saque”, mas em linguagem coloquial também significa “traseiro”. O texto de partida brinca com este duplo significado da palavra “booty”. Contudo, nem “pilhagem” nem “saque” têm esse sentido coloquial, o que me levou a traduzir “booty” por “tesouro”. Um tesouro é um objecto ou conjunto de objectos valioso, desejado e escondido, podendo por isso funcionar como metáfora para uma parte íntima do corpo. No fundo, Cyborg está a perguntar a Raven se houve intimidade física entre ela e Aqualad, e creio que a palavra “tesouro” consegue transmitir essa interpretação adicional, além de que se

enquadra no imaginário dos piratas. Relativamente à estratégia de tradução utilizada neste exemplo, creio que, à semelhança da utilizada na tradução do exemplo de *Spacebar*, pode ser considerada uma **tradução parcial**, uma vez que o que se procurou manter na tradução foi o efeito cómico do texto de partida.

(5)

Texto de partida:

Robin: Titans, crime is afoot!

Cyborg: I always thought crime was a leg, bro.

Beast Boy: If crime was anything, it would be a hand.

Legendas:

Titans, o crime anda a monte! /

Sempre achei que andava a pé. /

Se o crime andasse, andava de mota.

Este exemplo surge no início do episódio “I See You” (episódio 5 da temporada 2), quando Robin diz aos restantes Titans que está a verificar-se uma onda de crimes na cidade e decide elaborar um plano para pôr termo à mesma. Mais uma vez, o problema era manter o trocadilho do texto de partida na tradução, de modo a preservar o seu efeito humorístico. Em primeiro lugar, convém percebermos que o trocadilho funciona devido à homofonia de “afoot” (em andamento, em marcha) e “a foot” (um pé, literalmente). É esta identidade fonética que possibilita a interpretação feita por Cyborg e Beast Boy. Porém, nenhum dos equivalentes mais óbvios de “afoot” em português apresenta qualquer semelhança fonética com “um pé”, o que torna a reprodução do trocadilho tal e qual como ele surge no texto de partida impossível. A alternativa que encontrei foi traduzir “is afoot” por “anda a monte”, uma expressão portuguesa que significa “andar fugido à justiça”, recorrendo assim a uma **filtragem cultural**. Desta forma, o significado da primeira frase do exemplo pôde ser preservado e pude usar o verbo “andar” para recriar os trocadilhos das frases seguintes. Mais uma vez, o que se procurou obter foi a equivalência pragmática, em detrimento de uma equivalência ao nível de cada palavra, de modo a preservar o efeito humorístico do texto de partida. Por esse motivo, creio que a estratégia usada na tradução deste exemplo foi, mais uma vez, a **tradução parcial**.

(6)

Texto de partida:

Okay, enough hugging.

Legenda:

Já chega de abraços.

A frase do exemplo é dita por Blackfire, a irmã maléfica de Starfire, que não é apreciadora de demonstrações de afecto, no episódio “Mr. Butt”, da segunda temporada (episódio 1). Neste caso, recorri a uma **transposição**, ao substituir o particípio presente do verbo “to hug” pelo substantivo no plural “abraços”. Trata-se de uma estratégia usada com frequência na tradução de inglês para português, uma vez que, em português, o particípio presente ou gerúndio é uma forma verbal de uso pouco frequente no padrão. Outra solução possível, e que também costuma ser usada em casos deste género, seria a substituição do particípio presente ou gerúndio pela forma infinitiva “abraçar”. Contudo, a solução pela qual optei parece-me resultar numa frase de uso mais comum em português do que “já chega de abraçar”. Além desta alteração, também omiti “okay”, para não exceder a velocidade de leitura. Caso não existisse esta limitação, creio que a tradução mais adequada deste “okay” seria “pronto”.

(7)

Texto de Partida:

And I’m only attracted to niceness, and sweetness and innocent things, like a puppy with ears too big for its head.

Legenda:

E eu só gosto de simpatia, doçura e coisas inocentes, como um cão orelhudo.

A frase deste exemplo também foi retirada do episódio “Mr. Butt” e é dita por Robin para justificar o facto de não gostar de Starfire, que considera uma má pessoa. A frase é muito extensa, pelo que, de maneira a respeitar os parâmetros da velocidade de leitura e do limite de caracteres por linha, tive de condensar a informação do texto de partida, recorrendo a uma **mudança de unidade**, que consistiu na substituição do sintagma preposicional do texto de

partida (“with ears too big for its head”) pelo adjetivo “orelhudo”. Deste modo, pude obedecer aos parâmetros de legendagem sem omitir informação relevante.

(8)

Texto de Partida:

It’s been six hours since Beast Boy tried to pull a prank on us.

Legenda:

O Beast Boy não nos prega
uma partida há seis horas.

Esta frase, retirada do episódio “Ghostboy”, da primeira temporada (episódio 9), é dita por Robin. Apesar de não me ter criado problemas de tradução, é interessante na medida em que possui um exemplo de **empréstimo**. Com efeito, o nome do personagem Beast Boy é mantido em inglês na tradução, bem como o dos restantes Titans. Já os nomes de alguns personagens secundários, como Birdarang, por exemplo, foram adaptados para português (Birdarang passa a Bumerave). Segundo pude perceber, a decisão quanto ao nome dos personagens, ou seja, a de adoptar o termo inglês ou de adaptá-lo à língua de chegada, depende do cliente, embora os tradutores ou a empresa de tradução possam sempre manifestar a sua opinião acerca desta e outras questões.

(9)

Texto de partida:

Stay with us, Beast Boy!

Legenda:

Não nos deixes!

Esta frase surge no episódio “Man Person”, da segunda temporada (episódio 2), e é dita por Robin quando os Titans estão a tentar salvar Beast Boy, que ficou gravemente ferido durante uma luta com os inimigos. Beast Boy tinha a vida por um fio e Robin estava a dizer-lhe, no fundo, para não se deixar morrer. Aqui, optei por usar a estratégia de **antonímia**, substituindo o verbo “stay” por um antónimo, “deixar”, e acrescentando o elemento negativo “não”. Tomei esta decisão por me parecer que uma tradução literal, como “fica connosco”, resultaria numa

frase de uso menos frequente em português. Outra possibilidade interessante seria, por exemplo, usar uma paráfrase como “aguenta firme”. Esta solução, embora mais distante do sentido literal do texto de partida, não adulteraria o sentido da mensagem, pelo que também me pareceu aceitável. Omiti ainda o vocativo “Beast Boy”, devido à velocidade de leitura, o que corresponde a uma **mudança de informação**.

3.8.1 O caso de Starfire

Enquanto tradutor, acredito que a criatividade é uma característica fundamental da nossa profissão. Há textos que podem ser traduzidos de forma (mais ou menos) literal, que não suscitam grandes dúvidas ou problemas e não requerem a consulta de ferramentas de apoio à tradução, como dicionários, glossários, gramáticas, guias de estilo, ou de informações sobre uso frequente. Porém, prefiro traduzir textos que me desafiem e me obriguem a procurar soluções criativas. Como tal, não é de estranhar que a série que traduzi com mais gosto durante o estágio tenha sido *Teen Titans Go!*.

Um dos motivos pelos quais pude desfrutar tanto da tradução desta série de animação foi a maneira de falar de um dos personagens. Starfire é uma rapariga extraterrestre, originária do planeta Tamera, e faz parte dos Titans. Uma vez que veio de um planeta longínquo, a sua língua materna não é o Inglês, mas sim o Tamarean. Tal como qualquer falante que não domina uma língua estrangeira, Starfire comete erros quando fala Inglês, embora a sua pronúncia seja excelente. Além disso, utiliza, por vezes, palavras da sua língua. Assim que percebi que estes desvios do inglês padrão faziam parte da identidade da personagem, soube que teria de decidir entre reproduzi-los na tradução ou normalizar o discurso da personagem, ou seja, transformar o inglês imperfeito do texto de partida num texto de chegada sem imperfeições, de acordo com o português padrão. No entanto, sabia que a decisão não dependia apenas de mim, e decidi consultar os dois gestores de projectos presentes, de modo a saber qual dos procedimentos consideravam mais recomendável. Após trocarmos impressões, chegámos à conclusão de que seria mais interessante mantermos as peculiaridades no texto de chegada, sempre que tal não compromettesse seriamente a compreensão do mesmo, ou fosse susceptível de levar os leitores

a pensar que se tratava de um erro grave de tradução. Com efeito, desvios como erros de concordância em número e gênero, por exemplo, tendem a causar estranheza ao leitor, quebrando assim a sua concentração no visionamento da peça audiovisual. Contudo, os desvios do discurso de Starfire não eram, geralmente, susceptíveis de prejudicar a compreensão e puderam muitas vezes ser reproduzidos no texto de chegada. Seguem-se alguns exemplos de problemas de tradução representativos de algumas das marcas do discurso da personagem.

(10)

Texto de partida:

Then we can begin the closeness.

Legenda:

Então podemos começar a proximidade.

Este exemplo surge no episódio “Mr. Butt” (episódio 1 da segunda temporada). Starfire dirige a frase à irmã, Blackfire, depois de esta lhe garantir que a foi visitar sem segundas intenções. A expressão “begin the closeness” pareceu-me muito estranha em inglês. No entanto, uma vez que o inglês não é a minha língua materna, decidi efectuar uma pesquisa no Google para tentar perceber com que frequência é utilizada. Com efeito, os resultados da pesquisa apresentaram apenas 5 ocorrências da expressão, sendo que em 3 deles “closeness” surgia como modificador de outros substantivos, e os restantes correspondiam à fala da personagem. Este foi um dos casos em que me pareceu aceitável replicar o “erro” na tradução. Ao fazer uma **tradução literal**, obtive um texto de chegada gramaticalmente correcto, mas um pouco estranho do ponto de vista da aceitabilidade, tal como o texto de partida. Desta forma, o espectador português sentirá, ao ler a legenda, a mesma estranheza que o espectador inglês poderá sentir ao ouvir o diálogo original.

(11)

Texto de partida:

All I ever wished for is to have the sister relationship.

Legenda:

Sempre quis que tivéssemos
uma relação de irmãs.

Este exemplo foi retirado do mesmo episódio e é ilustrativo de uma das principais peculiaridades da maneira de falar de Starfire: o uso incorrecto do artigo definido “the”. Neste exemplo, Starfire usa um artigo definido quando o correcto em termos gramaticais seria usar um artigo indefinido. Para preservar a estranheza do texto de partida, uma solução possível seria manter o artigo definido no texto de chegada, ou não utilizar nenhum artigo. No entanto, o procedimento que adoptei para casos deste tipo foi quase sempre o da normalização, pelo que optei por transformar o artigo definido “the” num artigo indefinido, de forma a obter um texto de partida gramaticalmente correcto.

(12)

Texto de partida:

Look what the Jeff has found!

Legenda:

Olha o que o Jeff encontrou.

Neste exemplo, retirado do episódio “I See You”, da segunda temporada, o uso do artigo definido também é incorrecto a nível gramatical, no texto de partida, mas uma **tradução literal** resulta num texto de partida gramaticalmente correcto, já que em português os nomes próprios são precedidos de artigo definido. Uma solução que permitiria preservar a peculiaridade do texto de partida seria a substituição do artigo definido “the” pelo artigo indefinido “um”. Outra, ainda, seria não utilizar nenhum artigo no texto de chegada. No entanto, tive algum receio de comprometer a legibilidade do texto da legenda e, neste caso, acabei mais uma vez por optar pela normalização.

(13)

Texto de partida:

His *glornup* is *blorthing* everywhere!

Legenda:

O *glornup* dele está a *blortar-se* todo!

Esta frase é dita por Starfire no episódio “Man Person”, da segunda temporada, depois de Robin tirar as ligaduras da cara de Beast Boy para ver como as feridas deste estão a cicatrizar (episódio 2 da segunda temporada). Tanto “glornup” como “blorthing” são palavras da língua de Starfire, o Tamarean; ou seja, são palavras inventadas pelos criadores da série. Pelo facto de surgir na posição de sujeito, podemos deduzir que “glornup” é um substantivo. Já “blorthing”, uma vez que surge numa estrutura “to be + ing”, é provavelmente um verbo no presente contínuo. Neste caso, tal como foi estipulado para todos os substantivos em Tamarean, mantive a palavra “glornup”, ao passo que optei por adaptar a forma verbal “blorthing” à morfologia do português, num caso de **recriação lexical**.

3.9 Fear Thy Neighbor

Os episódios desta série têm uma duração aproximada de 45 minutos e relatam casos reais de conflitos entre vizinhos, nos Estados Unidos da América, que terminaram de forma trágica. Cada episódio é composto por uma reconstituição dos acontecimentos, relatada por uma narradora, e por testemunhos de pessoas envolvidas directa ou indirectamente nos mesmos, tais como familiares das vítimas ou dos criminosos, as próprias vítimas, no caso de terem sobrevivido, e advogados ou polícias. Na Sintagma, traduzi quatro episódios de *Fear Thy Neighbor*. Para cada episódio, o cliente disponibilizou ficheiros de legendagem com o texto de partida em inglês (*templates*), pelo que tive apenas de traduzir o texto das legendas observando os parâmetros da Netflix, mencionados no capítulo 1. Os problemas de tradução que encontrei estavam relacionados, geralmente, com o uso de idiomatismos, ou com o facto de os casos relatados terem ocorrido nos EUA e, por conseguinte, alguns termos serem específicos dessa cultura de partida. Tive, por isso mesmo, de fazer alguma pesquisa terminológica, sobretudo na área do Direito Penal americano, o que implicou, evidentemente, precisar de mais tempo para a tradução dos episódios.

(14)

Texto de partida:

She took care of Sonya, she took care of Paul.

Legenda:

Era ela que cuidava de Sonya
e era ela que cuidava de Paul.

Na frase deste exemplo, Darrel Oskins, uma das vítimas, refere-se a Kleta, esposa de Paul, o vizinho conflituoso do episódio “There Bleeds the Neighbor” (episódio 5 da temporada 2). A frase surge numa altura em que se fala do falecimento de Kleta, que tomava conta de Paul e da filha de ambos, Sonya, que era adulta, mas tinha Síndrome de Down. A ideia transmitida pela frase e ao longo do episódio é a de que Kleta desempenhava um papel fundamental no funcionamento da família. A repetição de “she took care of” parece reforçar essa mesma ideia, pelo que me pareceu importante reproduzi-la no texto de chegada. Contudo, isso só foi possível uma vez que a frase é dita devagar e a duração da legenda permitia uma velocidade de leitura confortável. Na verdade, em casos como este, a prática recomendada, em tradução para legendagem, é omitir as repetições, já que não acrescentam informação nova e aumentam o tempo de que o espectador precisa para ler a legenda. Neste caso, porém, foi possível reproduzir a repetição existente no texto de partida sem desrespeitar o parâmetro da velocidade de leitura. Essa reprodução corresponde a uma **mudança de esquema** do tipo (a), ou seja, à manutenção do esquema retórico (repetição) do texto de partida.

(15)

Texto de partida:

I was, at the time, working in the steel plant.

Legenda:

Na altura trabalhava na indústria siderúrgica.

Este exemplo pertence ao mesmo episódio de *Fear Thy Neighbor* e a frase é também proferida por Darrell Oskins. Neste caso, foi o termo “steel plant” que constituiu uma dificuldade de tradução. Percebia o significado do termo em inglês, mas não conhecia o termo

correspondente em português. Fiz uma pesquisa *online* e em dicionários, mas não consegui encontrar resultados convincentes ou apropriados. Uma das traduções que encontrei várias vezes foi “usina de aço”; mas “usina” é português do Brasil. O equivalente em português de Portugal seria “fábrica”, mas pesquisei por “fábrica de aço” e pude constatar que não era esse o termo correspondente a “steel plant”. Foi então que decidi pedir ajuda a uma gestora de projectos, que também fez uma pesquisa e, em conjunto, chegámos à conclusão de que o melhor era usar um termo mais abstracto, mas de cuja existência estávamos seguros. A indústria siderúrgica é o conjunto das unidades industriais destinadas ao fabrico de ferro, ao passo que uma “steel plant” é uma unidade industrial onde se fabrica aço, que é uma liga de ferro e carbono. Pode considerar-se, portanto, que a tradução de “steel plant” por “indústria siderúrgica” corresponde a uma estratégia de **mudança do grau de abstracção**. Esta estratégia alterou um pouco o significado do texto de partida, sem, no entanto, comprometer a sua mensagem.

Por curiosidade, voltei a fazer uma pesquisa, já depois de entregar a tradução, e, sem grande dificuldade, descobri que existe mesmo um termo em português europeu equivalente a “steel plant”: aciaria. No entanto, parece-me ser um termo pouco conhecido e usado: uma pesquisa no Google, em páginas portuguesas, apresenta cerca de 5000 resultados para “aciaria”, e cerca de 18 000 para “indústria siderúrgica”. Assim, acredito que, mesmo que tivesse encontrado o termo “aciaria” quando estava a traduzir o episódio, teria feito a mesma opção, já que um tradutor para legendagem deve evitar, sempre que possível, usar termos de uso pouco frequente, de modo a garantir a fácil compreensão das legendas por parte do espectador.

(16)

Texto de partida:

Paul, I think, was a gentle soul.

He didn't want problems with anyone.

Legenda:

Acho que o Paul tinha bom coração.

Não queria problemas com ninguém.

As frases deste exemplo também pertencem ao mesmo episódio e são proferidas pelo advogado de Paul. Neste caso, o problema era a tradução de “was a gentle soul”. Embora percebesse o significado da expressão, as possibilidades de tradução eram várias, pelo que demorei algum tempo a tomar uma decisão. Uma tradução como “Acho que o Paul era uma boa pessoa”, por exemplo, seria aceitável, uma vez que é esse o significado do que é dito pelo advogado. Contudo, esta solução ficaria a perder em idiomatismo e emotividade, relativamente ao texto de partida. Outra hipótese seria uma tradução literal como “Acho que o Paul era uma alma gentil”. Porém, trata-se de um decalque do inglês e, tendo em conta que em Portugal uma percentagem considerável da população possui conhecimentos de língua inglesa, esta solução seria provavelmente identificada como uma má tradução. Com efeito, até mesmo para alguém que não percebe inglês, é provável que a frase soasse estranha, já que o seu uso é pouco habitual em português. Por estes motivos, acabei por recorrer a uma **filtragem cultural**, ao usar a expressão “ter bom coração”. Desta forma, pude preservar o idiomatismo do texto de partida, sem comprometer a aceitabilidade do texto de chegada, visto que a expressão “ter bom coração” é bastante comum em português. A segunda frase do exemplo não levantou qualquer problema e foi alvo de uma **tradução literal**.

(17)

Texto de partida:

I told her I was as sick as a dog
and he'd have to die to get better.”

Legenda:

Disse-lhe que estava mesmo muito mal.
Pior, só morta.

Outro exemplo do mesmo episódio de *Fear Thy Neighbor*. A frase é proferida por Peggy Oskins, esposa de Darrell Oskins. Neste caso, o problema que se colocava era a tradução da expressão idiomática “as sick as a dog”, que não parece ter nenhuma equivalência em português. Além disso, a curta duração da legenda obrigava a uma condensação da informação do texto de partida. Assim, usei uma **paráfrase** para traduzir a expressão idiomática, o que implicou, por

sua vez, uma **mudança de tropo** do tipo (c), já que a comparação existente nessa expressão também desaparece.

O desaparecimento da comparação da primeira parte da frase afectou, por sua vez, a segunda parte da frase. Uma vez que a comparação com o cão não pôde ser preservada no texto de chegada, a segunda parte da frase (“and he’d have to die to get better”) foi também parafraseada. Porém, é curioso notar que a paráfrase resultou num texto de chegada que, aparentemente (isto é, em termos das palavras usadas), diz o oposto do que é dito no texto de partida. Com efeito, o texto de partida diz que Peggy estava tão mal que até a morte seria uma situação preferível; já o texto de chegada diz que o estado de saúde de Peggy era tão grave que só a morte seria pior. No entanto, neste caso, interessava sobretudo preservar o sentido pragmático do texto de partida, i.e., aquilo que a falante pretendia comunicar (que estava mesmo muito doente), e creio que a solução cumpre esse objectivo. Estas estratégias permitiram-me respeitar o parâmetro da velocidade de leitura e manter, ainda que só parcialmente, a coloquialidade do texto de partida.

(18)

Texto de partida:

But he was jack-of-all-trades,
he could do just about anything.

Legenda:

Mas era um homem dos sete ofícios,
consequia fazer de tudo, praticamente.”

Este exemplo foi retirado do episódio 2 da segunda temporada, intitulado “Lake of Madness”. A frase é dita por Shawn, que fala do pai, Jim, muitos anos depois dos acontecimentos trágicos que levaram à sua morte. O problema, neste caso, era traduzir a expressão “jack-of-all-trades”. Não conhecia a expressão, mas o próprio contexto discursivo permitia compreender o seu sentido. No entanto, decidi realizar uma pesquisa *online* para verificar se a primeira tradução que me ocorria estava certa. Segundo a Wikipedia, “jack-of-all-trades” é uma forma abreviada da expressão fixa “jack-of-all-trades, master of none”, que designa alguém que possui

competências em várias áreas, mas não é especialista em nenhuma. Porém, ainda de acordo com a Wikipedia, a expressão completa costuma ser usada com um sentido depreciativo, ao passo que a versão mais curta, “jack-of-all-trades”, costuma ser usada como um elogio. Uma vez que a Wikipedia nem sempre é uma fonte segura, decidi procurar a expressão no dicionário *online* da Cambridge University Press, ferramenta a que recorro com alguma frequência. Segundo este dicionário, “jack-of-all trades, master of none” designa “someone who is able to do many things, but not an expert in any” e “jack-of-all-trades” significa “someone who can do many different jobs”. Após esta pesquisa, pude concluir que, tal como pensava, um “jack-of-all-trades” é uma pessoa habilidosa, que consegue executar diferentes tipos de trabalhos. Lembrei-me logo da expressão portuguesa “homem dos sete ofícios”, cujo significado é idêntico, e recorri mais uma vez a uma **filtragem cultural** para resolver este problema de tradução. Dessa forma, pude não só preservar a coloquialidade e o idiomatismo do texto de partida, mas também o que interpretei ser o seu sentido. Outra expressão portuguesa com um significado idêntico é “pau para toda a obra/colher”, que, apesar de mais extensa em termos de caracteres, também me parece uma solução possível e interessante. Contudo, dei preferência à expressão “homem dos sete ofícios” por me parecer mais semelhante à expressão em inglês, já que “trade” pode ser traduzido por “ofício” e ser mais evidentemente elogioso.

(19)

Texto de partida:

“When not minding the store,
Jim is all about togetherness.”

Legenda:

Quando não está na loja,
Jim adora conviver com as pessoas.

Outro exemplo retirado do episódio 2 da segunda temporada. A frase é dita pela narradora e a loja em questão é a loja de reparações da qual Jim era proprietário. Neste caso, foram o verbo “mind” e a frase “Jim is all about togetherness” que constituíram problemas de tradução. Mais uma vez, a dificuldade não residia em compreender o significado do enunciado, que podia ser

deduzido através do contexto discursivo em que a frase surgia e pelas imagens que a acompanhavam, mas sim em encontrar um enunciado equivalente na língua de chegada.

Relativamente ao verbo “mind” da oração subordinada adverbial temporal, não optei por uma tradução mais literal como “quando não está a tomar conta da loja” devido à velocidade de leitura. Para resolver esta questão, recorri a uma **mudança do grau de explicitação** e traduzi “minding the store” por “está na loja”. É verdade que o significado é ligeiramente alterado, pois não é dito explicitamente o que Jim faz quando está na loja, mas tal não me parece grave, uma vez que já tinha sido dito anteriormente que a loja lhe pertencia. Assim, pude respeitar o parâmetro da velocidade de leitura sem que se perdesse informação relevante para a compreensão do enredo.

Quanto à frase “Jim is all about togetherness”, tive alguma dificuldade em encontrar uma solução que me parecesse satisfatória. Isto deveu-se ao facto de a expressão “to be all about something” ser de uso coloquial e de não me ter ocorrido nenhuma expressão de significado e registo equivalente em português. Decidi então realizar uma pesquisa *online*, que se revelou inconclusiva e, ao aperceber-me de que estava a despender demasiado tempo a pensar numa solução para este problema, optei por distanciar-me do sentido literal das palavras do texto de partida e recorri a uma **paráfrase**, ao traduzir a frase por “Jim adora conviver com as pessoas”. Deste modo, embora o texto de chegada não preserve a coloquialidade do texto original, creio que transmite o seu sentido. Outra solução possível seria “Jim é adepto da união”, por exemplo. Contudo, embora esta tradução permitisse preservar alguma da coloquialidade do texto de partida, pareceu-me causar alguma estranheza em português. Este exemplo é ilustrativo da prioridade que é dada à equivalência pragmática, em tradução para legendagem, referida por Pedersen (2017, 218).

(20)

Texto de partida:

Ashley was the apple of his eye.

Legenda:

Era a menina dos olhos dele.

Neste exemplo, também do episódio 2 da segunda temporada, a cunhada de Jim fala sobre o amor que Jim sentia pela filha, Ashley. A tradução da expressão idiomática “the apple of this eye”, feita com recurso a uma **filtragem cultural**, foi simples, mas a expressão portuguesa era um pouco extensa, de modo que, para poder respeitar o parâmetro da velocidade de leitura, tive de condensar o restante texto de partida. Para tal, omiti o sujeito da frase, uma vez que o contexto deixava claro que se estava a falar de Ashley, o que corresponde a uma **mudança de informação**. Omissões deste tipo verificam-se com muita frequência na tradução de inglês para português, já que o português é uma língua que permite o recurso à elipse do sujeito da frase, e são muito frequentes e recomendáveis em tradução para legendagem. Seleccionei este exemplo por ser ilustrativo dessa frequência do recurso à omissão do sujeito da frase.

(21)

Texto de partida:

She was very brazen in her language.

She could make a sailor blush.

Legenda:

Era muito descarada.

Era capaz de fazer um trolha corar.

O exemplo foi retirado do episódio 9 da segunda temporada, intitulado “My House My Revenge”. As frases são ditas por Patrick, que se refere a Donna, sua irmã, que é a vilã do episódio. Neste caso, o problema era a tradução da expressão idiomática “could make a sailor blush”. A expressão e o seu significado não me eram desconhecidos. Na cultura americana, existe o estereótipo de que os marinheiros usam muitos palavrões e, quando se diz que alguém “could make a sailor blush”, isso significa que a linguagem que essa pessoa usa é tão grosseira que até um marinheiro se sentiria envergonhado ao ouvi-la. No entanto, não me ocorria nenhuma expressão idiomática de significado equivalente em português. Realizei então uma pesquisa no Google, mas não consegui encontrar nenhuma solução. Após algum tempo de reflexão, lembrei-me de que, em Portugal, os trolhas são conhecidos pelo uso frequente de piropos grosseiros e por serem descarados. Esta associação é típica da cultura portuguesa, e parece corresponder à que existe na cultura americana entre os marinheiros e a linguagem

grosseira. Por este motivo, decidi recorrer a uma **filtragem cultural**, ao substituir “sailor” por “trolha”. Com esta solução, creio ter aproximado o texto da realidade portuguesa, tornando mais fácil a recepção da mensagem por parte do público português.

Posteriormente à tradução deste episódio, tomei conhecimento da expressão portuguesa “falar como um carroceiro”. De acordo com o *Dicionário da Língua Portuguesa* da Porto Editora, “carroceiro”, em sentido figurado e pejorativo, pode significar “indivíduo malcriado, grosseiro”. Assim, julgo que outra solução possível para este problema seria traduzir “she could make a sailor blush” por “falava como um carroceiro”. Contudo, creio que, ainda que tivesse conhecimento desta expressão no momento em que me deparei com o problema de tradução, teria preferido o termo “trolha”, já que a profissão de carroceiro se tornou praticamente obsoleta, ao passo que a de trolha continua a ser bastante comum.

Além disso, realizei também uma **mudança de distribuição** (compressão), ao distribuir o conteúdo semântico da primeira frase do exemplo por menos palavras.

(22)

Texto de partida:

She was valedictorian of high school,
a 4.0 student through college...

Legenda:

“Era a melhor aluna no secundário
e aluna de 20 na faculdade.”

A frase do exemplo foi retirada do mesmo episódio e é dita pela mesma pessoa, a propósito da inteligência de Donna. Aqui, o problema era a tradução do termo “*valedictorian*” e da expressão “4.0 student”. O primeiro diz respeito a uma tradição que existe nos Estados Unidos, segundo a qual o melhor aluno de um curso do ensino secundário (“*high school*”) faz um discurso (“*valedictory speech*”) na cerimónia de entrega dos diplomas. Porém, esta tradição não existe em Portugal e, como tal, o português não possui nenhum termo cujo significado corresponda exactamente ao do termo americano. Ao traduzir “*valedictorian*” por “a melhor aluna”, traduzi, portanto, apenas parte do conteúdo semântico do termo americano, ou seja, efectuei uma **mudança do grau de abstracção**, uma vez que o termo do texto de chegada é

mais vago do que o do texto de partida. Já a tradução de “4.0 student” por “aluna de 20” constitui uma **filtragem cultural**, dado que 4.0 é a nota máxima no sistema universitário americano, tal como 20 é a classificação máxima nas universidades portuguesas.

De modo a tornar o texto da legenda mais coesivo, optei também por substituir a pausa do texto de partida, que grafada corresponde a uma vírgula, pela conjunção “e”. Esta mudança de coordenação assindética para coordenação sindética corresponde a uma estratégia de **mudança de coesão**.

(23)

Texto de partida:

When Kate would report things, they were very specific.

Legenda:

As queixas que Kate apresentava

eram muito específicas.

A frase deste exemplo, também retirada do episódio 9 da segunda temporada, é dita por um agente da polícia local. O problema, neste caso, prendia-se com a estranheza que a preservação da estrutura da frase do texto de partida poderia causar ao espectador português. De modo a obter uma legenda cujo texto fosse de leitura mais confortável e fluida, apliquei uma estratégia de **mudança do grau de abstracção**, ao substituir “report things” por “apresentava queixas”, e efectuei ainda uma **mudança da estrutura da frase**, ao transformar a oração subordinada adverbial temporal começada por “when” no sujeito da frase, que passou a ser “as queixas que Kate apresentava”. Outra tradução possível seria, simplesmente, “as queixas de Kate”. De facto, esta solução seria a ideal, em termos de economia de caracteres. Porém, como a duração da legenda não obrigava a uma condensação maior, não foi essa a minha opção.

(24)

Texto de partida:

Kate: I was contacted by the police and asked if I had seen Donna around.

Legenda:

A Polícia contactou-me e perguntou
se tinha visto a Donna na zona.

A frase deste exemplo do episódio 9 da segunda temporada foi dita por Kate. Neste caso, a dificuldade estava em traduzir a passiva idiomática do texto de partida. Embora o particípio passado do verbo “contact” pudesse ser traduzido literalmente, permitindo manter “I” como sujeito da frase (Fui contactada), o mesmo não seria possível para “asked”, já que em português uma pessoa não pode ser “perguntada”. Por esse motivo, optei por alterar o sujeito da frase e por utilizar a voz activa em vez da voz passiva, o que corresponde a uma **mudança da estrutura oracional**. Creio que desta forma pude obter um texto de chegada de leitura mais confortável e fluida em português.

(25)

Texto de Partida:

I’m not breaking any laws.

Legenda:

Não violei nenhuma lei.

A frase deste exemplo, também retirado do episódio 9 da segunda temporada, é dita por Kate ao recordar o conflito com Donna. Em *Fear Thy Neighbor*, é muito comum as pessoas usarem formas verbais no presente para se referirem a acontecimentos passados (o chamado presente histórico), ao relatarem as suas experiências. É o que acontece aqui, já que Kate usa o presente contínuo para dizer que, na altura em que o conflito entre ela e Donna estava a decorrer, não estava a desrespeitar a lei. Embora tenha optado, em algumas situações, pela manutenção do tempo verbal presente, aqui optei por substituir o presente do texto de partida pelo passado, o que corresponde a uma **mudança da estrutura sintagmática**. Esta decisão visava, sobretudo, evitar que a legenda causasse estranheza ao leitor, já que o uso do verbo no presente não se justificava, uma vez que Kate estava a falar de uma situação que tinha vivido há bastantes anos

e o presente histórico, em português, é pouco utilizado. Além desta alteração no sintagma verbal, apliquei outra **mudança da estrutura sintagmática**, desta feita no sintagma nominal do complemento directo, ao transformar o plural “laws” no singular “lei”. Esta alteração pareceu-me adequada, já que, em português, a formulação “nenhum/a + substantivo no singular” parece ser mais comum e aceitável do que a formulação “ nenhuns/nenhumas + substantivo no plural”.

3.10 Scream

Trata-se de uma série original da Netflix inspirada num filme de terror de 1996 com o mesmo título (lançado em Portugal com o título *Gritos*) e cujo enredo é também semelhante: um grupo de adolescentes é perseguido por um assassino em série, ao qual chamam Ghostface, em alusão à máscara de fantasma que usa. Na Sintagma, tive a oportunidade de traduzir dois episódios de *Scream*, cada um com uma duração aproximada de 45 minutos. À semelhança do que aconteceu com *Fear Thy Neighbor*, a legendagem dos episódios já estava feita, uma vez que o cliente facultou *templates* em inglês, e a minha tarefa consistiu apenas em fazer a tradução para legendagem do texto de partida, respeitando os parâmetros da Netflix. A série conta, até ao momento, com três temporadas, sendo que a terceira (da qual fazem parte os episódios que traduzi) ainda não foi lançada em Portugal. As duas primeiras temporadas acompanham o mesmo grupo de jovens, mas a terceira centra-se num grupo diferente e passa-se noutro lugar, embora a história se baseie na mesma premissa. Na terceira temporada, a linguagem usada pelos personagens é bastante coloquial, já que são, na sua maioria, jovens. Além disso, quase todos os adolescentes do grupo (Beth e Amir são a excepção) são negros e a maneira como falam apresenta peculiaridades normalmente associadas aos afro-americanos (o chamado “Black English”). No que diz respeito à tradução, os problemas com que me deparei tinham a ver sobretudo com a manutenção do registo coloquial do texto de partida. Além disso, tive também algumas dificuldades devido ao facto de alguns personagens falarem muito depressa e de haver várias mudanças de plano em pouco tempo, o que me levou muitas vezes a condensar informação ou mesmo a omiti-la.

(26)

Texto de partida:

Did what I tell you go right through your donut hole and out the other side?

Legenda:

O que te disse entrou-te
por um ouvido e saiu pelo outro?

A frase deste exemplo foi retirada do episódio 4 da terceira temporada, intitulado “Ports in the Storm”, e é dita por Beth, uma das protagonistas da série, a Amir, outro dos adolescentes do grupo. Beth profere a frase quando Amir surge à porta de sua casa, depois de ela lhe ter dito que achava melhor manterem-se afastados enquanto a identidade do assassino em série não fosse descoberta. O problema, neste caso, era traduzir o texto de partida preservando a sua coloquialidade, mas sem causar estranheza ao público. Por questões de aceitabilidade, recorri uma vez mais a uma **filtragem cultural**, já que usei uma expressão tipicamente portuguesa com um sentido idêntico. De facto, se compararmos o texto de partida e o texto de chegada, verificamos que a expressão é praticamente idêntica, sendo que a única diferença significativa na tradução é a perda da metáfora ouvido=buraco de donut. Assim, creio que podemos dizer que esta filtragem cultural implicou também uma **mudança de tropo** do tipo (c), uma vez que a figura de estilo existente no texto de partida (metáfora) desaparece no texto de chegada.

(27)

Texto de partida:

I don't know. Just give me the gun so I can go.

Legenda:

Sei lá. Dá-me a arma, vou bazar.

A frase deste exemplo do episódio 4 da terceira temporada é dita por Deion, que se dirige a Liv, depois de esta ter encontrado a sua pistola. O problema, neste exemplo, prendia-se com a velocidade de leitura, que me obrigava a condensar a informação do texto de partida. Neste caso, pude servir-me do elevado grau de coloquialidade da série para resolver a questão.

Primeiro, traduzi “I don’t know” por “sei lá”, recorrendo a uma **paráfrase**. Depois, substitui a oração subordinada final “so I can go” pela frase “vou bazar”, o que corresponde a uma **mudança da estrutura da frase**. Estas alterações visaram condensar substancialmente o texto de partida, permitindo-me respeitar o parâmetro da velocidade de leitura. Além disso, aumentaram o grau de informalidade do texto, ou seja, implicaram também uma **mudança interpessoal**. No entanto, esta mudança interpessoal não me pareceu prejudicial, antes pelo contrário, uma vez que o tom da série é bastante coloquial, típico da linguagem usada entre jovens. Na verdade, julgo ser também possível considerar que esta alteração resultou numa **compensação**, na medida em que houve situações anteriores em que não foi possível preservar o registo coloquial do texto de partida na tradução.

(28)

Texto de partida:

You're safer here.

Legenda:

Aqui estás seguro.

A frase deste exemplo é dita por Liv a Deion, no seguimento da cena do exemplo anterior, quando este diz que se vai embora de casa dela. Liv diz a Deion que o assassino anda à procura dele e que em casa dela está mais seguro. Neste caso, as mudanças de plano e a velocidade de leitura não me permitiram traduzir “safer” por “mais seguro” e vi-me forçado a omitir “mais”, o que acabou por resultar numa **mudança de ênfase**.

(29)

Texto de partida:

Tripped. It's damn dark out there.

Legenda:

Tropecei. Está escuro como breu.

Na cena em que surge este exemplo, o pai de Liv, outra das protagonistas, que é polícia, está a conversar com Deion num parque à noite quando, de repente, ouve um barulho e vai verificar o que se passa. Depois volta para junto de Deion, que tinha ficado no carro à espera, e profere a frase do exemplo. A dificuldade, neste caso, estava em conseguir uma tradução que preservasse o registo coloquial do texto de partida. Esse registo deve-se ao uso da palavra “damn” que, neste caso concreto, tem a função de advérbio e é sinónimo de “very”. Uma solução simples e aceitável seria, então, traduzir “damn” por “muito”, obtendo uma tradução quase literal como “Está muito escuro.” No entanto, esta tradução não permite preservar a coloquialidade do texto original. A expressão “escuro como breu”, por outro lado, pareceu-me uma solução mais adequada, uma vez que é de uso coloquial e não altera o significado do texto de partida. Trata-se de uma **mudança de tropo** do tipo (d), já que o texto de partida não contém nenhuma figura de estilo e o texto de chegada contém uma comparação. Além disso, apliquei também uma **mudança de informação**, ao omitir “out there”, informação supérflua e facilmente dedutível através da imagem e do contexto situacional.

(30)

Texto de partida:

Deion: No, sir.

Coach: It means that whatever people think is true might as well be true."

Legenda:

- Não, senhor.

- Significa que o que parece é.

O exemplo foi retirado do episódio 5 da terceira temporada, intitulado “Blindspots”. Este diálogo entre Deion e o treinador da equipa de futebol americano da sua escola surge depois de Deion ter estado na esquadra a prestar declarações por suspeitas de envolvimento no ataque a um agente da autoridade, o pai de Liv. O treinador está a explicar-lhe que, apesar de ter sido ilibado, a sua reputação foi afectada e já não será contratado por uma equipa profissional. Este foi um caso em que a velocidade de leitura e as mudanças de plano me obrigaram a condensar o que é dito. Para fazer essa condensação, recorri a uma **paráfrase** e a

uma **mudança de distribuição** (compressão), visto que transmiti o que é dito pelo treinador por palavras diferentes das usadas no texto de partida e com recurso a menos material linguístico. Quanto à frase de Deion, optei por fazer uma **tradução literal**, mantendo “senhor”, pois percebi, depois de traduzir a frase do treinador, que podia fazê-lo sem exceder a velocidade de leitura.

(31)

Texto de partida:

Cop Ambushed. Football Star Detained.

Legenda:

JOGADOR DETIDO

Este exemplo corresponde a uma manchete de um jornal que o treinador da equipa de futebol americano da escola mostra a Deion para lhe explicar o motivo pelo qual já não será transferido para uma equipa profissional. Trata-se de texto que surge no ecrã e é por esse motivo que a tradução é apresentada em maiúsculas. Optei por comentar este exemplo por se tratar de um caso em que a tradução resultou efectivamente na omissão de informação relevante. Uma vez que a duração da legenda era muito pequena (1 segundo e 7 fotogramas), devido a uma mudança de plano e à proximidade da legenda seguinte, vi-me obrigado a escolher apenas uma parte do título, de modo a não exceder a velocidade de leitura máxima. Essa decisão, porém, implicou alguma reflexão, já que ambas as partes do título me pareciam importantes. Existe uma relação de causa-efeito entre as duas partes, uma vez que a informação da primeira, de certa forma, é a causa da acção expressa na segunda. Contudo, o parâmetro da velocidade de leitura e a mudança de plano não me permitiam mesmo manter o conteúdo semântico de ambas as partes do título, e tive de escolher uma delas. Assim, optei por manter a segunda, pois pareceu-me a mais relevante no contexto em que surge o exemplo, já que justifica a não contratação de Deion: a equipa que estava interessada na sua contratação desistiu do negócio porque Deion esteve detido, não sendo o motivo da detenção muito importante, nem o facto de ter sido ilibado. Relativamente à estratégia de tradução correspondente a esta omissão,

creio que podemos considerar que se trata de uma **mudança de informação**. Porém, Chesterman (1997/2016) afirma que, nesta estratégia, a informação do texto de partida que é omitida é considerada irrelevante e, na minha opinião, a frase da qual prescindir neste exemplo não é irrelevante; tem apenas menos relevância do que a que optei por manter.

(32)

Texto de partida:

Man, you can get that at any dollar store.

Legenda:

Vende-se em qualquer loja dos 300, meu.

A frase do exemplo é dita por Jay quando Deion encontra uma máscara igual à do assassino na mala do carro do irmão. Para se justificar, Jay diz ao irmão que máscaras como aquela podem ser compradas em qualquer “dollar store”. O problema levantado pelo exemplo é precisamente a tradução do termo “dollar store”, que é específico da cultura de partida. Trata-se de uma loja que vende produtos de vários tipos por um dólar, ou a preços bastante acessíveis. Lembrei-me quase de imediato das lojas dos 300 portuguesas, cujo significado é idêntico, mudando apenas a moeda (que, entretanto, deixou de ser o escudo e passou a ser o euro, em Portugal, sem que o termo “loja dos 300” deixasse de ser usado), e optei por uma **filtragem cultural**. Outra solução possível seria “loja do chinês”, por exemplo, já que estas lojas também são conhecidas pelos preços baixos. No entanto, “loja dos 300” foi a tradução que me ocorreu primeiro e, como me pareceu satisfatória, foi essa a minha opção final. Além disso, esta solução faz referência ao preço dos artigos da loja, à semelhança da expressão do texto de partida, ao passo que “loja do chinês” não alude de forma explícita ao custo dos produtos.

Substituí ainda o verbo “get”, que neste caso funciona como sinónimo de “buy”, pelo verbo “vender”, aplicando assim a estratégia de **opostos**. Fiz esta opção porque, de acordo com a minha experiência pessoal enquanto falante e ouvinte, creio que é mais usual dizer-se que uma coisa se vende do que o contrário, em português.

(33)

Texto de partida:

Okay, name one horror movie that ends with the kids going to the cops and the cops catching the killer.

Legenda:

Em que filme é que os miúdos vão à polícia e a polícia apanha o assassino?

A frase deste exemplo é dita por Kym a Beth quando esta última sugere irem à polícia denunciar o assassino (episódio 5 da terceira temporada). A dificuldade, neste caso, prendia-se com o facto de a frase ser dita muito depressa, apesar de ser bastante extensa. Assim, era fundamental condensar a informação do texto de partida, de modo a não exceder o limite da velocidade de leitura e a respeitar a regra das mudanças de planos. Para tal, recorri a várias estratégias de tradução. Uma delas foi a **mudança de informação**. Com efeito, omiti as palavras “okay” e “horror”. A omissão de “okay” justifica-se na medida em que se trata de uma palavra reconhecível pelo espectador português e que não acrescenta informação nova e relevante para a compreensão da mensagem do texto de partida. A de “horror”, pelo contrário, implica uma verdadeira perda de informação, já que Kym não está a referir-se a filmes em geral, mas sim a filmes de terror, em específico. No entanto, a observância dos parâmetros de legendagem obrigava-me a condensar o texto, e acabei por optar pela omissão de “de terror” por me parecer que não era fundamental para a compreensão do enredo. Omiti ainda “that ends”, pelos mesmos motivos. Além disso, recorri a uma **mudança ilocutória**, ao transformar a ordem explícita do texto de partida, através do uso do imperativo “name”, numa pergunta que corresponde a uma forma mais delicada, a um pedido de informação.

3.11 Conclusão

Neste capítulo, foram brevemente apresentadas algumas das características da tradução para legendagem, como a sua natureza polissemiótica e a exibição simultânea dos textos de partida (pista de áudio) e de chegada (legendas), bem como alguns parâmetros de legendagem, como a velocidade de leitura, o número de caracteres por linha, a duração máxima e mínima das

legendas e o intervalo entre as legendas. A abordagem destas questões visa constituir um ponto de partida para uma melhor compreensão de muitas soluções usadas em tradução para legendagem, já que condicionam bastante as decisões do tradutor. Foi feito também um resumo das principais funcionalidades do programa electrónico de legendagem com o qual tive oportunidade de trabalhar ao longo do estágio, o *Spot 5*, assim como uma apresentação da sua aparência, através da apresentação de imagens. De seguida, foram apresentados alguns exemplos de problemas ou dificuldades de tradução, retirados de algumas das séries e programas que traduzi e legendei ao longo do estágio que realizei na Sintagma - Traduções Unipessoal, Lda, cujas soluções foram analisadas com recurso às estratégias de tradução apresentadas no capítulo 2, nomeadamente as propostas por Chesterman (1997/2016).

Ao efectuar a selecção dos exemplos de problemas de tradução incluídos neste capítulo, pude constatar que a grande maioria das estratégias de tradução apresentadas no capítulo 2 também são, de facto, utilizadas em tradução para legendagem. Esta constatação é interessante, na medida em que, das várias tipologias de estratégias de tradução apresentadas no primeiro capítulo, só a de Díaz-Cintas foi criada e publicada explicitamente para a tradução para legendagem. Convém, porém, ressaltar que a proposta de Díaz-Cintas inclui apenas as estratégias que, na opinião do autor, são mais utilizadas na tradução de referentes culturais. Com efeito, se olharmos para a amostra de exemplos constante neste capítulo, podemos observar que as estratégias propostas por Díaz-Cintas surgem com frequência: são apresentados nove casos de uso da filtragem cultural (que corresponde à transposição cultural de Díaz-Cintas) e sete exemplos de mudanças de informação que correspondem a omissões. Contudo, é também possível verificar que o recurso a estratégias que envolvem mudanças de ordem sintáctica, e que não dizem respeito à tradução de referentes culturais, também parece ser frequente em tradução para legendagem.

4 Conclusão

Tal como esperava, o estágio que realizei na Sintagma foi uma experiência muito enriquecedora. Segue-se uma enumeração e descrição daquelas que considero terem sido as principais vantagens deste estágio curricular, bem como da elaboração deste relatório.

Em primeiro lugar, tive a oportunidade de ver como trabalha uma das melhores empresas nacionais na área da tradução audiovisual e sentir a pressão de ter de apresentar resultados dentro de prazos bem definidos, com a melhor qualidade possível. Valorizei muito o apoio da minha coordenadora, a Dra. Rosário Vieira, dos gestores de projectos e de tradutores mais experientes, que se mostraram sempre disponíveis para me ajudar no que precisasse e demonstraram que, apesar da pressão criada pelos prazos por vezes exíguos impostos pelos clientes, é possível manter um ambiente de trabalho agradável, estimulante e construtivo. Os conselhos que me deram foram importantes e levaram-me a reflectir acerca de algumas questões relacionadas com a tradução e a legendagem. Em termos de legendagem, fui aconselhado, por exemplo, a marcar os tempos de entrada e de saída das legendas (ou seja, a fazer o *spotting*) antes de traduzir e dactilografar o texto da legenda. Este conselho revelou-se importante, pois ao segui-lo percebi que me permitia calcular de antemão a quantidade de texto que podia incluir na legenda de modo a respeitar o parâmetro da velocidade de leitura. Aconselharam-me, também, a usar uma configuração de teclas diferente da predefinida, no *Spot 5*, de forma a conseguir controlar o vídeo e a fazer a marcação dos tempos de entrada e saída das legendas com maior economia de movimentos das mãos, o que me permitiu trabalhar de forma mais célere. Por outro lado, ao trabalhar de perto com tradutores mais experientes, pude aperceber-me de que cada um tem o seu estilo próprio, que se manifesta na escolha de determinados vocábulos em detrimento de outros, ou no uso recorrente de certos adjectivos, por exemplo.

Tive também a oportunidade de aplicar muitos dos conhecimentos que adquiri nos seminários ao traduzir séries e programas de diferentes tipos, cada um com as suas dificuldades e desafios. Ao longo do estágio, traduzi uma série de comédia (*New Girl*), uma série de época sobre piratas

(*Black Sails*), um *talk show* sobre cultura pop (*Space Bar*), uma série de animação (*Teen Titans Go!*), séries do tipo documentário sobre crime (*Guilty Rich* e *Fear Thy Neighbor*), uma série de terror (*Scream*) e um programa de cozinha (*Brunch @ Bobby's*). Alguns trabalhos, devido a parâmetros de legendagem mais exigentes, envolveram um recurso maior à condensação e à omissão, como foi o caso de *Spacebar* e *Teen Titans Go!*. Outros, como *Black Sails*, *Guilty Rich*, *Fear Thy Neighbor* e *Brunch @ Bobby's*, levaram-me a realizar pesquisas terminológicas nas áreas da náutica, Direito americano e culinária, respectivamente, e um deles, *Scream*, proporcionou-me o desafio de traduzir num registo mais informal. Foi-me dada ainda a possibilidade de continuar a trabalhar com o programa de legendagem *Spot* (na versão 5), que já tinha utilizado nos seminários de Tradução do Audiovisual Inglês-Português I e II (na versão 4), e de conhecer outras ferramentas utilizadas em tradução audiovisual, como a plataforma *online* de gestão de projectos *Oona*, e de realizar tarefas de revisão de tradução e legendagem. Graças ao estágio curricular, foi possível aumentar consideravelmente a minha velocidade de tradução para legendagem e de legendagem. Em média, quando iniciei o estágio, traduzia e legendava cerca de 3 minutos por hora. No final do estágio, esta velocidade tinha aumentado para cerca de 5 minutos por hora. No entanto, traduzir e legendar depressa não é o mais importante, e sinto que na Sintagma também tive a oportunidade de perceber quais os erros de tradução que tenho mais tendência a cometer. Felizmente, não foram muitas as vezes em que os revisores me apontaram erros, mas, quando isso acontecia, os conselhos que me davam eram quase sempre no sentido de evitar a tradução literal, de modo a obter um texto de chegada mais próximo do português de uso corrente. Graças a essas chamadas de atenção, passei a estar mais atento a questões como essa, e creio que cometo menos erros. Resumindo, penso que o estágio curricular que realizei na Sintagma me deixou mais bem preparado para enfrentar o concorrido mercado de trabalho da tradução para legendagem e para produzir traduções para legendagem de qualidade mais elevada.

Do ponto de vista teórico, este trabalho centrou-se sobretudo no conceito de estratégias de tradução e na sua aplicação à tradução para legendagem, a modalidade de tradução audiovisual que exercitei no estágio. No segundo capítulo, o conceito foi apresentado e foi feita uma breve menção à sua instabilidade terminológica, com diferentes autores a proporem

diferentes definições para o mesmo termo, e diferentes designações para o mesmo conceito. A este propósito, considerou-se relevante integrar ainda uma breve apresentação do conceito de problemas de tradução proposto por Toury (1995/2012), que está intimamente associado ao de estratégias de tradução, já que estas foram pensadas para serem aplicadas na resolução de problemas com que o tradutor é confrontado durante o processo de tradução. Procedeu-se também a uma apresentação das propostas de estratégias de tradução de Vinay e Darbelnet (1958), Chesterman (1997/2016), Molina e Hurtado Albir (2002) e Díaz-Cintas (2003), seguindo a ordem cronológica destas propostas com a finalidade de as organizar de forma lógica e de reflectir a influência que a obra de Vinay e Darbelnet teve nas obras que surgiram posteriormente. Por fim, as várias propostas foram reunidas numa tabela comparativa, numa tentativa de esquematizar as estratégias propostas por cada obra seleccionada para este relatório de estágio, cujo objectivo duplo era, por um lado, identificar semelhanças e diferenças, tomando como ponto de partida a proposta mais antiga, de Vinay e Darbelnet, e justificar a preferência pela proposta de Chesterman. Com efeito, é possível concluir que os procedimentos propostos por Vinay e Darbelnet foram aproveitados pelos autores mais recentes e que Chesterman foi, de todos eles, aquele que mais estratégias acrescentou, relativamente à obra seminal de 1958. Embora quantidade não seja sinónimo de qualidade, creio que as estratégias propostas por Chesterman têm, em comparação com as dos outros autores, a vantagem de abrangerem um leque mais variado de soluções de tradução e de estarem agrupadas segundo o nível linguístico em sobre o qual actuam (sintáctico, semântico ou pragmático).

O terceiro capítulo centrou-se na análise e comentário de um conjunto de exemplos de tradução para legendagem, seleccionados de modo a incluir o maior número de estratégias possível e a reflectir a predominância do uso de determinadas estratégias nesta modalidade de tradução audiovisual. Para enquadrar esta análise, foram apresentadas algumas das características próprias da tradução para legendagem, assim como alguns parâmetros de legendagem que considero fundamentais para a compreensão das alterações efectuadas pelos tradutores. De seguida, passou-se à apresentação selectiva das principais funcionalidades do programa *Spot*, ferramenta de legendagem usada quer durante os seminários de Tradução do

Audiovisual Inglês-Português I e II (na versão 4), quer durante o estágio curricular (na versão 5). Por último, o capítulo apresenta uma selecção de exemplos de problemas de tradução que tive de resolver ao realizar as tarefas que me foram atribuídas durante o estágio. Cada exemplo é acompanhado de um breve enquadramento contextual e de um comentário que refere as estratégias de tradução utilizadas na sua resolução, as soluções alternativas por vezes consideradas, a pesquisa efectuada, bem como o processo de tomada de decisão e os factores que mais o influenciaram. Os exemplos foram agrupados de acordo com a série ou programa da qual foram retirados e essas séries foram alvo de uma pequena descrição, para efeitos de contextualização.

Em suma, a experiência da redacção deste relatório de estágio permitiu-me aprofundar os conhecimentos teóricos e práticos que já tinha adquirido nos seminários do primeiro ano do mestrado. Em particular, permitiu-me fazer uma reflexão mais aprofundada acerca do conceito de estratégias de tradução e aplicar essas estratégias à tradução para legendagem, reflectindo também sobre essa aplicação. A análise dos exemplos do capítulo 3 permitiu-me concluir que grande parte das decisões que tomamos em tradução para legendagem são motivadas pela necessidade de obedecer a parâmetros de legendagem e que, por esse motivo, não é possível falar de tradução para legendagem sem ter em consideração aspectos como a velocidade de leitura, o número de caracteres por linha, a segmentação das legendas, a duração das legendas e o intervalo entre legendas. Foi também possível concluir, à semelhança do que já havia sido verificado por Díaz-Cintas (2003), que certas estratégias parecem ser utilizadas com mais frequência em tradução para legendagem do que outras. Com efeito, estratégias de condensação e omissão são recorrentes nesta modalidade de tradução audiovisual, o que se deve, em grande parte, à necessidade de obedecer aos parâmetros do limite de caracteres por linha e, sobretudo, da velocidade de leitura, como já referido. Por outro lado, os exemplos apresentados permitem também verificar que a maioria das estratégias apresentadas no capítulo 2 parece ser utilizada em tradução para legendagem. Isto parece reforçar a ideia de que a tradução para legendagem tem, de facto, muito em comum com outros tipos de tradução, como a literária ou técnica, mas que, tal como estas, não pode ser estudada sem que se tenham em consideração as suas características distintivas.

Bibliografia

Chesterman, Andrew. 1997/2016. *Memes of Translation*. Amesterdão: John Benjamins.

Díaz-Cintas, Jorge. 2003. *Teoría y práctica de la subtitulación: Inglés-Español*. Barcelona: Ariel.

Díaz-Cintas, Jorge e Remael, Aline. 2007. *Handout* distribuído durante a apresentação de “Subtitling: Training for Trainers.”, comunicação apresentada na Segunda Conferência Internacional “Media for All: Text on Screen, Text on Air”. Instituto Politécnico de Leiria, Portugal, 7-9 de Novembro de 2007

D’Ydewalle, Géry *et al.* “Reading a Message When the Same Message is Available Auditorily in Another Language: The Case of Subtitling.” In *Eye Movements: From Physiology to Cognition*, editado por John Kevin O’Reagan e Ariane Lévi-Schoen, 13-321. Amesterdão: Elsevier Science

Gambier, Yves. 2010. “Translation strategies and tactics.” In *Handbook of Translation Studies*, editado por Yves Gambier e Luc Van Doorslaer, 412-417. Amesterdão: John Benjamins.

Gottlieb, Henrik. 1998. “Subtitling”. In *Encyclopedia of Translation Studies*, editado por Mona Baker, 74-76. Londres: Routledge.

Ivarsson, Jan e Carroll, Mary. 1998. *Code of Good Subtitling Practice*. Berlim: European Association for Studies in Screen Translation.

- Molina, Lucía and Hurtado Albir, Amparo. 2002. "Translation techniques revisited. A dynamic and functional approach." *Meta: Translators Journal*, vol. 47, nº 4: 498–512. <http://id.erudit.org/iderudit/008033ar>.
- Newmark, Peter. 1988. *A Textbook of Translation*. Hemel Hempstead: Prentice Hall International.
- Pedersen, Jan. 2017. "The FAR model: assessing quality in interlingual subtitling." *The Journal of Specialised Translation*, nº 28: 210-229.
- Pym, Anthony. 2010. *Exploring Translation Theories*. Londres: Routledge.
- Remael, Aline. 2010. "Audiovisual Translation." In *Handbook of Translation Studies*, editado por Yves Gambier e Luc Van Doorslaer, 12-17. Amesterdão: John Benjamins.
- Romero-Fresco, Pablo. 2015. "Final thoughts: viewing speeds in subtitling." In *The Reception of Subtitling for the Deaf and Hard of Hearing in Europe*, editado por Pablo Romero-Fresco. Berna: Peter Lang.
- Stetting, Karen. 1989. "Transediting – a new term for coping with a grey area between editing and translating". In *Proceedings from the Fourth Nordic Conference for English Studies*, editado por Caie, Graham *et al*, 371–382. Copenhaga: Departamento de Inglês, Universidade de Copenhaga.
- Toury, Gideon. 1995/2012. *Descriptive Translation Studies – and beyond*. Amesterdão: John Benjamins.

Vinay, Jean-Paul e Darbelnet, Jean. 1995. *Comparative Stylistics of French and English. A Methodology for Translation*, traduzido para inglês e editado por J.C. Sager e M.J. Hamel. Amesterdão: John Benjamins.

Filmografia

Black Sails. “XXXVI”. Episódio 8, Temporada 4. Realizado por Uta Briesewitz. Escrito por Jonathan E. Steinberg e Robert Levine. Netflix. 19 de Março, 2017.

Fear Thy Neighbor. “Lake of Madness”. Episódio 2, Temporada 2. Realizado por David Tennant. Escrito por Carl Knutson. Netflix. 20 de Abril, 2015.

Fear Thy Neighbor. “My House My Revenge”. Episódio 9, Temporada 2. Netflix. 15 de Junho, 2015.

Fear Thy Neighbor. “There Bleeds Thy Neighbor”. Episódio 5, Temporada 2. Realizado por Brian Rice. Netflix. 21 de Junho, 2015.

Scream. “Blindspots”. Episódio 5, Temporada 3. Netflix.

Scream. “Ports in the Storm”. Episódio 4, Temporada 3. Netflix.
Teen Titans Go!. “Brian”. Episódio 6, Temporada 2. Realizado por Peter Rida Michail. Escrito por John Loy e Aaron Horvath. Netflix. 31 de Julho, 2014.

Teen Titans Go!. “Double Trouble”. Episódio 5, Temporada 1. Realizado por Scott O’Brien. Escrito por Steve Borst e Aaron Horvath. Netflix. 7 de Maio, 2013.

Teen Titans Go!. "Ghostboy". Episódio 9, Temporada 1. Realizado por Peter Rida Michail e Scott O'brien. Escrito por Steve Borst e Aaron Horvath. Netflix. 3 de Maio, 2013.

Teen Titans Go!. "I See You". Episódio 5, Temporada 2. Realizado por Peter Rida Michail. Escrito por Merrill Hagan e Aaron Horvath. Netflix. 24 de Julho, 2014.

Teen Titans Go!. "Man Person". Episódio 2, Temporada 2. Realizado por Luke Cormican e Peter Rida Michail. Escrito por Merrill Hagan e Aaron Horvath. Netflix. 19 de Junho, 2014.

Teen Titans Go!. "Mr. Butt". Episódio 1, Temporada 2. Realizado por Luke Cormican e Peter Rida Michail. Escrito por John Loy e Aaron Horvath. Netflix. 12 de Junho, 2014.

Teen Titans Go!. "Pirates". Episódio 3, Temporada 2. Realizado por Luke Cormican e Peter Rida Michail. Escrito por Aaron Horvath e Michael Jelenic. Netflix. 26 de Junho, 2014.